YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ocak 2017/01 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 111 • ISSN: 1307-8933

2016 YILININ OYUNLARI

ve en önemli olayları...

FINAL FANTASY XV

Efsane seriyi yeniden ayağa kaldıran oyun!

THE LAST GUARDIAN

Doğayı sev, Trico'yu öp!


İLÜSTRASYON **JESSICA SMITH** *(artofjess.com)*



İÇİNDEKİLER





SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL

60 Final Fantasy XV

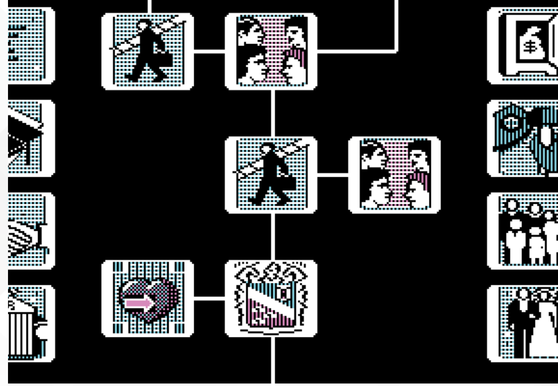
Yollarda kalan gözlerimiz biraz daha yol görsün öyleyse.



72 The Last Guardian

Ico ve Shadow of the Colossus'un yapımcılarından bir klasik daha.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

OYUNGEZER'İN BU NÜSHASI: ELEKTRİK VE İNTERNETSİZ

Oyunun anlamsızca zorlaştığı, ne yapsanız geçemediğiniz kimi yerleri vardır ya hani, 2016'nın sonu biraz öyleydi bizim için. Önce internete erişimin sadece sosyal medya tarafında değil tümüyle yavaşlatılması, sonra elektrik ve su kesintileri ve elbette buna eklenen soğuk hava-çalışmayan kombi kombosuyla oyunun o umutsuzluğa düşüp "Bug'lı galiba?" dediğimiz noktasına geldik. Son hafta boyunca ben yurtdışındaydım ve bu sıkıntıları sadece uzaktan görüp delirmek oldu hesabıma düşen şey ama ofiste bir çeşit survival-horror ortamı yaşandığını biliyorum. En nihayetinde, matbaaya gitmemiz gereken 30 Aralık günü "tamam hadi, kapat kalsın, geçemiyoruz" modunda oyunu terk eder gibi dergiyi yeni yılın ilk günlerine ertelemek zorunda kaldık. Bu nedenle elinizdeki sayı bilgisayarlarımızın, elektrik kesintilerinin aksi yönünde oradan oraya taşındığı, içerideki görsellerin her bir kilobyte'ının tulumbadan çekildiği, donmuş ellerin ve battaniyelerin başrolde olduğu zor bir sayı. Biraz gecikti belki ama "yahu internet falan yokken nasıl dergi yapıyorlarmış" sorusuna pratik bir cevap verdiği için yeri bizim için özel olacak.

Bu zor sayıyı bırakıp kaçtığım tüm Oyungezer ekibinin, başta Ömer, Gizem ve Tarık olmak üzere, ellerine sağlık. Umut dolu ve neşeli bir yeni yıl mesajı da paylaşmak istiyordum sizlerle ama 2016'dan kurtulmak için büyük heveslerle beklediğimiz 31 Aralık gecesinin sonunda yaşananlar, yeni yıla falan girmediğimizi, 2016'nın 32 Aralık'tan devam ettiğini hissettiriyor maalesef. Yine de, yaşamaya devam :)

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Bu satırları yazdığım sırada 1 haftadır FF XV oynamıyorum. Bağımlısı değilim. İstediğim zaman bırakabileceğimi biliyordum. Parmaklarımın titremesinin de kısa süre zarfında kesileceğine inanıyorum. O değil de... Zindan mı o?!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: NOYAN AKATLI



"YILIN OYUNU NE OLSUN?" KAVGASINDAN GELİYORUM, YÜZÜM GÖZÜM ŞİŞSE ONDANDIR (SİZ BİR DE ÖTEKİ YAZARLARI GÖRECEKSİNİZ).

MERHABA ESKİ DOST

Selam, Oyungezer'in tüm yaşayan varlıkları. Puri Puri hâlâ yaşıyor mu, çocukları ya da torunları oldu mu bilmiyorum ama ona/onlara da selam. Ve tabii ki eski dost Goyun'a özel selamlar. Onun için yadığım bir şiirle bir yarışmanızı kazanmıştım. Geçen ayki "mektuplar azaldı, bizi sevmiyor musunuz" sitemini aklımdan çıkaramadığım için yazıyorum.

Eski dergiden beri (dergilerin sadece resimlerine baktığım günlerden beri) sizinleyim. Çok kişi geldi geçti, dergide büyük yenilikler oldu. Bilmeyenlerin sadece oyun dergisi sandığı bu dergi, benim hayata bakış açımı yönlendirdi. Bu dergideki insanlar ve özellikle "Sinan, Serpil, Tuğbek" üçlüsünün bambaşka, bu dünyadan olmayan, büyüleyici yazıları beni yetiştirdi, büyüttü, eğitti...

Maalesef Oyungezer ailesine 2 senedir uzaktım. Doğrusu, aklımda birçok "acaba" vardı. 2 sene uzun bir zaman ve bu çağda her şey hızla değişiyor. En büyük zevklerin bile hemen söndüğü, herkesin, hayalleri uğruna vahşileştiği bir dünyadayız ve ülkemiz de maalesef çok acı barındırıyor. Bu yüzden, "Oyungezer de değişmiş midir?" diye sorarak dergiye ilk defa kuşkulu gözlerle yakl-aştım. Ama gördüm ki Oyungezer hâlâ aynı kalitede ve ekip de yine "bizden". Değişen tek şey, yüzler; hisler ve samimiyet ise aynı.

Bu mektup, sizi 10 yıldan fazla süredir takip eden, size değer veren ve gerçekten size ihtiyacı olan insanların varlığını unutmamanız için...

Sorum ya da isteğim yok, mektubu okuduktan sonra gülümseyin yeter.
-Mesut Türkmen



PURİ ÇOKTAN ANNE OLDU DA YAVRULARINDAN GUENHWYVAR'I CAN ARABACI'NIN AVLUSUNA BIRAKIP KAÇTI BİLE. KISACA GUEN DİYORUZ.

Ah ah... Böyle eski okurlardan gelen böyle tatlı mektuplar o kadar iyi geliyor ki... Öte yandan 2 sebepten geriliyorum da ama. Birincisi ne yanıt yazsam bu cümlelerin güzelliğine denk düşecek bir yanıt verememekten, kalp kırmaktan korkuyorum. İkincisi de... ne bileyim... öyle kendi kafasınca, estiği gibi yazılar yazan insancağız(lar) olduğum(uz) için bu övgüleri hak edip etmediğimi(zi) sorguluyorum. Yine de, dediğin gibi ülkesel ve dünyasal şeylerden ötürü biraz zor olsa da, mektubunu okurken gülümsemeyi başardım ^_^ Saydığın üçlü de eminim ki hoş

hissedeceklerdir yazdığın satırları okuduktan sonra.

Merhaba Mesut; Puri sağ salim vaziyette ve büro iskemleleri - masaları arasında uyuklamaktadır şu anda diye tahmin ediyorum. Hatırlıyorum da, OGZ ofisine 2011 Kasım ayının son haftası ilk gittiğimde çektiğim ilk fotoğraf alçak bir kitaplık rafının üzerine, bir bilgisayar faresinin de tam yanına uzanmış, bana merakla bakan Puri'nin görüntüsüydü. Geç Kalan Noyan köşemde geçen ay yazmıştım gerçi ama, her ne kadar OGZ ofis sakinlerinden değilse de, benim can dostum, koca kafalı, sevimli suratlı golden retriever arkadaşım Şanslı'ya hoşça kal demek zorunda kaldık geçen Eylül ayında. Şanslı ile dolu dolu yaşadığım 6 yılın sevgi ve mutluluk içeren anılarını yazıyorum son günlerde (öncelik aylık OGZ yazılarımda ama tabii). Kısmetse önümüzdeki aylarda bir Hayalet Gemi yolculuğu sırasında Şanslı'yı anacak ve okur arkadaşları yeni dostum Balım ile tanıştıracağım.

Tesadüf eseri, ben de tıpkı Ömer gibi tam 5 yıldır Oyungezer dergisinde yazıyorum. Ofise düzensiz uğrayabilsem de OGZ ailesi ortamı kendimi mutlu hissettiğim yerlerden birisi bu senin de söz ettiğin gibi giderek vahşileşen dünyada. OGZ ofisine her gittiğimde, ayrılan arkadaşların yerine gelenlerle tanışıyor ve sağolsun Ömer'in ikram ettiği şekersiz çaylardan içip Hatice ablanın leziz yemeklerinden yiyorum. Oyungezer için çalışan, emek veren insanların isimleri değişiyor, duvarlardaki posterler, masalardaki PC donanımları da değişiyor ama belirttiğin gibi güzel duygular, samimiyet, -bu da benden olsun- aidiyet ve özveri değişmiyor. Mektubunla gülümsettiğin için ben de teşekkür ederim. -Noyan

AYRILIKLAR OYUNGEZER'İ DEFLASYONA GÖTÜRÜR

Selam Oyungezer ailesi... Oyungezer'de büyük değişiklikler olacak diye yapılan reklamın sonrası;

- Sarp ayrıldı.
- Sinan ayrıldı.
- Dergi %50 zamlandı.
- Enis ayrıldı.

Gidenin yeri doldurulmuyor... Yeni hamleler lazım. Sinan beyin ilk 10 dakikalarındaki nezihliği, cana yakınlığı kendisini epey özlememe neden oldu. Umarım duruşunu koruyan, boş muhabbete değil de bilgiye, araştırmaya dayalı, izleyiciye gerçekten bir şeyler kazandıran içeriklerle devam edersiniz.



Dileğim ise Elite Dangerous ve Horizons için yeni zenginleştirilmiş bilgi ve içerikler sunmanız.

"Ayrılmana, biz izin vermiyoruz Enis" desek bile ayrılacaksın bu limandan... Hoşça Kal! Sarp, Sinan, Enis. Uğurlar Ola... *-Hakan Azkaç*

Sana da selamlar Hakan. Buradan sözüm diğer arkadaşlara: Arkadaşlar, güzel sözleriniz kadar böyle ağzımızı burnumuzu kırdığınız maillere de açığız; yapıştırın, acımayın ^_^

Sarp da, Enis de, diğer ikisi kusura bakmasınlar, onlardan da öte Sinan da Oyungezer'e sayısız güzellik katmış, çok çok değerli insanlar. Ama kısaca söylemek gerekirse: Hayat işte... Hani ben normal bir çalışanım burada, çok bir söz hakkım yok ama patron konumundaki Serpil de, Tuğbek de bu saydığın isimler gitsin istemedi. Ama farklı arayışlar vs. derken ayrılmayı tercih ettiler. Evet, aynı yıl içinde üç önemli ismin ayrılması can sıkıcı ama nihayetinde oluyor böyle şeyler. Biz kalan sağlar elimizden geldiğince güzel şeyler ortaya koymaya çalışıyoruz, başarabildiğimizi düşünür isen ne âlâ, başaramadığımızı düşünür isen de canlar sağ olsun.

Yalnız Enis'i de, Sarp'ı da, Sinan'ı da kendi Youtube kanallarından takip etmeni öneririm öte yandan. Sinan'ın ilk 10 dakikaları, Sarp'ın Star Wars 101'leri, Enis'in... 3200'leri ve çok daha fazlası mevcut oralarda.

Videolarda Bu Ay



Çok Clannad muhabbeti oldu bu ay da canım çekti yine, bir sürü sahnesini baştan izledim. Bazı sahneleri ofiste izlemeseydim iyiydi tabii... Neyse ama neşeli bir video paylaşayım ben: ***inyurl.com/ogz-111-sunohara***



Eh, Final Fantasy XV'in çıktığı ay bir Stand By Me paylaşılır şimdi: ***tinyurl.com/ogz-111-stand-by-me***



Arkadaşınız size "aydınlatıcı" bir şey söylediğinde bu videoyu kullanmak isteyebilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-111-hayatin-anlami***

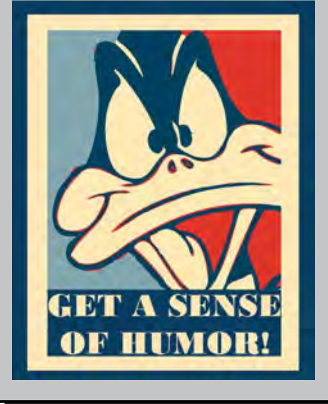
Zam konusundaki eleştirilerine de fazla bir şey söylememek, "öyle gerekti" deyip geçmek istiyorum kusuruma bakmaz isen. Tuğbek'in o konuda yazdıklarına yönlendireyim seni, kâfi gelmez ise, kendimi tekrar ediyor olacağım ama; canlar sağolsun: tinyurl.com/ogz-111-degisim

Usta tiyatrocu Savaş Dinçel'i de anarak başlayayım: 2002 - 2005 arası yayımlanmış Ekmek Teknesi'nin bir bölümünde, S. Dinçel'in canlandırdığı fırıncı ustası tonton amca "gelene git, gidene gel demeyiz" demişti yumuşak ses tonuyla. Sevdiğim bir sözdür doğrusu, ancak, ne yalan söyleyeyim, beni dinleyeceklerini bilsem üç arkadaşımıza da "gitme, kal" derdim (şarkılardan alıntı değil, öyle çıktı kalemimden). E-posta grubumuz aracılığı ile hoşçakallaşıp iyi dileklerimizi sunduk Sarp, Sinan ve Enis'e. Şahsen üçünün dergiden - siteden ayrılmalarına üzülsem de kendilerine göre bir gelecek planları olduğunu, okurlara, izleyici ve dinleyicilere verdikleri olumlu mesajları başka

BUFF

Selam Oyungezer dergisi. Sadece şunu söylemek istiyorum ki senin kaliten 3 knowledge ve 4 perception değerinde. Bu e-postayı bir seferlik gönderiyorum. *-Biray Ağrı*

5 wisdom da ben ekleyeyim öyleyse. The Sims 3 oynadıysan veya duyduysan bilirsin, tatlı espriler yapıp etrafındakileri güldürenlerin "Good Sense of Humor" (mizah duygusu - yeteneği diye çevrilebilir) kişilik özellikleri vardı, sende de o özellikten varmış anlaşılan Biray. Bir seferlik diye kesme ama, e-postalarını her zaman bekleriz, Geç Kalan Noyan sayfası için bana da yazabilirsin. -N.



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

platformlar üzerinden vermeye, biz oyunculara farklı yerlerden ışık tutmaya devam edeceklerini düşünerek teselli buldum. Sinan'ın kurucu, patron, İlk 10 Dakika Ağabey ve web sitesinin lokomotifi gibi sıfatlar taşıdığı OGZ'den uzaklaşmasına ayrıca üzülmüştüm ama değerli dostum arkasında araştıran, düşünen, üreten, pırıl pırıl bir ekip bıraktı ve Enis ve Sarp gibi o da Youtube kanalı aracılığıyla bizlere seslenmeyi sürdürüyor. Minik kızı Pınar'a da daha çok zaman ayırabilecek hem belki de artık :)

Elite Dangerous'ı çıktığı hafta alıp, birkaç saat oynayıp bırakmıştım. İlk fırsatta devam edeceğim keyifli uzay maceralarına. Eminim önemli güncelleme, ek paket gibi yeni içerikler geldikçe hakkında yazılar çıkacaktır dergimizde.

Ha bir de "deflasyon" demişsin de, ben de ekonomik bir terimden çok "depresyon" çağrışımı yaptı yazılışı itibarı ile. 2009 yılında hafif düzeyde de olsa depresyon havasında, kederli dolanıyordum ortalıkta. O kasvetli, loş günlerimi Oyungezer aydınlatmıştı işte samimi, sıcak yazılarıyla. Rahmetli Çetin Altan ustayı da analım öyleyse, birçok köşe yazısını "enseyi karartmayın" diye bitirirdi, ben de "enseyi karartmayın, ayrılıklar olur, dünya durur, Oyungezer" diyeyim şimdi... -N.

EDİTÖRLÜK VE İSKENDER

YAZARLIKLA EDİTÖRÜLÜĞÜN FARKLI ŞEYLER OLDUĞUNU NOT ETMEK İSTERİM. ARADA KARIŞTIRILABİLİYOR DA...

Selamlar OGZ ailesi! Ne kadar samimiyetsiz bir giriş oldu, öyle değil mi? Bunun nedeni dergiyi sadece son 4-5 sayıdır takip ediyor olmam olabilir bana kalırsa. Daha tam ısınamadım yahu... Bu olaydan yola çıkarak yeni okurların da (bkz: ben) aranıza katıldığının altını çiziyor, Ömer Bey'in daha az okunduğunu sanmasına sadece şunu söylemek istiyorum. Peh!

Bundan yaklaşık olarak 2 yıl önce, kendi kafamdan beni mutlu edecek mesleğin editörlük olduğuna karar vermiş bulunmaktaydım ve kendime dedim ki (kendi kendime bayağı konuşurum ne yazık ki...) "Editör olmak için ne yapabilirim?" Temel soru buydu evet. Ben de en mantıklı fikrin hali hazırda mevcut editörlerin neler yaptıklarını inceleyerek başlamak olduğuna karar verdim ve o gün bu gündür takip ettiğim dergiler var (sadece oyun dergileri değiller). Oyungezer'i bundan yaklaşık olarak 5 sayı önce, cebimde duran fazla parayı "mehh Oyungezer'i de alayım, farklı görüş birikim oluşturur" mantalitesiyle almış bulundum. Bende bir huy vardır; ne konuda olursa olsun bir şeyin en güzelini sona bırakırım. Örneğin 4-5 oyun satın aldım, beni en çok heyecanlandıranı sona bırakır ötekileri hemen aradan çıkartmaya bakarım. İskenderin üstündeki o köfte vazgeçilmezimdir mesela, tüm tabağı yedikten sonra onu yerim. Her neyse, fark ettim ki Oyungezer de aldığım dergiler arasından en son okunan dergi olmuş. Derginin editörlerinden öğrenebileceğim bazı numaralar olduğunu düşünüp keyifle takip etmeye devam edeceğim. Ritüeli bozmamak adına bir de soru sormak istiyorum izninizle efendim:

Benim gibi bu işle ilgilenmek isteyen insanlar vardır muhakkak. Bizler için önerileriniz neler? Kendimizi geliştirmek için neler yapmalıyız, nereden başlamalıyız?

Hepsi bu kadar sanırım. Son olarak; ne yapıyorsanız aynen devam edin çünkü güzel yapıyorsunuz. Seviyoruz sizi. Hürmetler... *-İlkem Erten*

Hoş geldin İlkem. Demek yeni insanlar da katılıyor aramıza ha? Bazen hep kadim okurlar varmış buralarda gibi hissetmiyor değilim, güzel oldu bu haber ^_^ Bizi sona bıraktığın için de ayrıca iftihar ettik.

Editörlükle yazarlığı karıştırmıyorsun umarım (karıştıranlar var çünkü). Yazarlık yapmak istiyorsan daha önce çok kez yaptığım gibi seni Umut Yanık'ın şu pek güzel yazısına almak isterim:

tinyurl.com/ogz-111-yazar-olmak

Mevzu editörlükse (ki hiç uzman sayılmam, Serpil buraya konuk olduğunda tekrar yaz istersen) birkaç yıllık bir tecrübem var, üç-beş kelam etmek isterim hakkında.

Bir kere "dil" dediğimiz şeyi takıntı haline getirmen gerek. İmla kuralları anarşist davranabileceğin, "Uymam ben ya, ne olacak?" diyebileceğin şeyler değil. Dil ve imla kurallarına ne kadar uyarsan, anlatmak istediğini o kadar doğru aktarır, o kadar etkili iletişim kurabilirsin. Mesela mailinde birçok imla hatası vardı, düzelttim. Attığın maille bu sayfalarda gördüğünü karşılaştırman faydalı olacaktır.

Mesela hatalarla dolu cümleleri ben artık ciddiye alamıyorum kolay kolay. Özellikle sosyal medyada uzun uzun yazılmış ama içinde noktalama işareti bile olmayan bir sürü metine denk geliyorum, okuyamıyorum. Kolay kolay da kimse noktalama işaretsiz koskoca paragrafın ne anlattığını anlamaya çalışma zahmetine girmez.

Ki aslında çok çok kolay bir yöntemi de var bu mevzunun. Okulda öğretilen "bilmemne olan bilmemne ayrı yazılır" gibi ezber kafa kurallar pek işe yaramıyor. Yazılan şeyi sesli olmasa bile içinden oku, olay çözülecektir. Mesela şu iki cümleyi içinden oku: "Bunun olması içinde şunu yapmak gerekir" ve "bunun olması için de şunu yapmak gerekir." Hangisinin doğru olduğu açık hale gelecektir diye tahmin ediyorum. Daha fazla yazı okudukça ve bu yazıları eleştirel bir mantaliteyle okudukça zaten kendi kendine gelişeceksindir.

Editörlerin zaman içinde dikkat etmeyi öğrendiği çok fazla nüans var (Çünkü pek sevgili yazar arkadaşlar yardırarak yazıyorlar



"Elite Dangeorus"ın ismini yanlışlıkla Eltie Dangerous yazmayın, akrabalarınızla aranız bozulmasın.

ve baştan okumadan yolluyorlar! Duydunuz mu ey sevgili yazar tayfası!). Ne bileyim, aynı kelimenin çok sık tekrar etmesi akıcılığı bozar, "çoklu oyunculu bu oyunu oynamak isteyen oyuncular oyunlarını..." falan gibi cümleler çirkin, bir editör bu tip cümlelerle karşılaştığı zaman onları evirip çevirip akıcı hale getirmeli. Benzer şekilde çok fazla devrik cümlenin art arda gelmesi, birbirini takip eden çok fazla cümlenin aynı kalıpla bitmesi "(...yapıyoruz. .... ediyoruz. ...kullanıyoruz ...elde ediyoruz" vb.) gibi şeyler de akıcılığı bozuyor.

Bunun bir sonraki aşaması, bu tip anlatımı zedeleyen cümleler gördükçe düzeltirken, bu düzeltmeyi yazarın diline mümkün olduğunca uygun yapmak. Mesela Noyan'ın yazısında değiştirilmesi gereken bir yer gördüğüm zaman "hey moruklar bu böyle olmalı ulen" gibi şeyler yazmam (belki Erim'in yazılarında ^_^). Yazının genel tonuna uymaz çünkü.

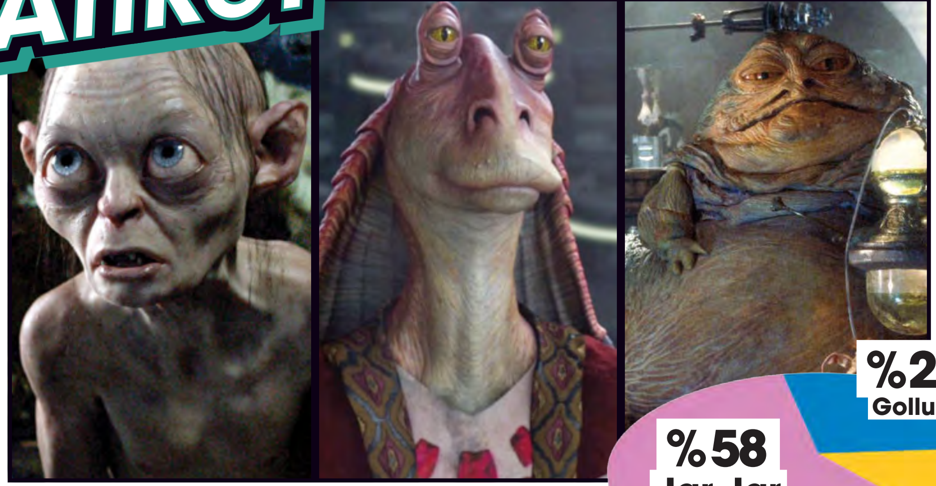
Gibi gibi... Ama aslında bunlar hep, az önce dediğim gibi, okunan şeylerin eleştirel kafada okunmasıyla, biraz da kendi kendine gelişen şeyler. O yüzden çok şey okuyup antenleri açık tutmakta fayda var.

Sen de güzel yapıyorsun böyle mektuplar atarak ^_^ Sevgiler ve hürmetler bizden.

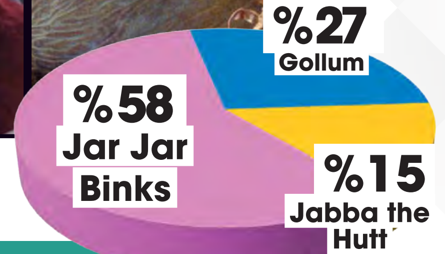
Önce Ömer'in genel uyarısına kendi adıma cevap vereyim, aynı zaman da İlkem kardeşimin gelecekteki yazma etkinlikleri için küçük bir tavsiye de içeriyor bu söyleyeceklerim: Dergi için yazdığım ilk yazıda ben de deyim yerindeyse "yardırarak" yazmış, karakter sınırlamasına dikkat etmemiş ve yazı bittikten sonra dikkatli ve özenli bir kontrol aşamasından geçirmemiştim. "Hatalar insanlar içindir" özdeyişinin de ifade ettiği gibi, hatamdan ders çıkararak, Oyungezer'e gönder kutusunu tıklamadan önce, tüm yazılarımda, her paragrafın sonunda dosyayı kaydedip, karakter sayısına bakmayı ve yazım - anlatım hatalarını kontrol etmeyi alışkanlık haline getirdim, gayet faydalı oldu doğal olarak. Yazıyı yardırarak veya sakin sakin, her nasılsa, yazmaktan çok işte bu kontrol - düzenleme kısmı yorucu oluyor işin doğrusu. Gerekli özen ve dikkati gösterdim diye düşündüğümde bu yorgunluk da hafifliyor tabii.

En güzeli, en iyiyi sonlara bırakmak konusunda benzer alışkanlıklara sahibiz demek ki. Çocukluğumda tulumba tatlısına olan tutkum aile arasında meşhurdu, yemeği bitirdikten uzunca bir süre sonraya bırakırdım o çıtır çıtır tulumba keyfini. Oyunlardan bir örnek

Anket



1 AY YUKARIDAKİLERDEN BİRİ GİBİ GÖRÜNÜP KONUŞACAKSINIZ. HANGİSİ?



>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01 Jar Jar Binks olurum, insanları sinir ederim, çoook güzel olur. @Efe Ünal

02 Adam zengin, köleleri var, tabii Jabba olacağım. @Celil Aslan

03 Jar Jar'ın bi' sempatisi var ucundan hafif yani. @Burak Bayraktar

04 Aga tabii ki b, efso olur! Efendimisssssssssss.... @Alican Güler

05 Jar Jar en azından iyi niyetli. @Boran Bingöl

06 Jabba tabii ki, tipi de benziyor, kilosu da :))) @Ömer Canpolat

>> YILIN BAŞINDA YAPMAYA KARAR VERDİĞİNİZ ŞEYLERİ YAPABİLDİNİZ Mİ?

Yılın başında Oyungezer ailesinin gittikçe büyüyeceğini düşünmüştüm, sene sonu ise yaprak dökümü oldu :(@Eray Utku

Yılın başında yapmaya karar verdiklerimi unuttum... @Burak Erdinç

Graveyard Shift'i bitirmeyi planlıyorduk, bitirdik :) @Ahmet Kamil Keleş

Mezuniyet sonrasında Kendi paramı kazanıp kendime iyi bir ekran kartı alacağım, evleneceğim, yeni evimde oyun odam olacak, PS4 alacam dedim hepsi oldu. Bence gayet iyiydi. @Barış Keskin

Erim Bilgin'in MGS maratonunu keşfettim bu sene. Kendisine selam olsun hiçbir film veya kitap beni MGS 3 kadar etkilemedi. İyi ki tanıştırmış bizi. @Yasin Emre Avcı

>> @OYUNGEZER: ŞİMDİDEN SİPARİŞ VERELİM, BİR SONRAKİ DERGİ SABAHLAMASINDA NE YEMEK İSTERSİN?

(Sağlıklı beslenmek adına buzdolabında zeytinyağlı arar...) Ömer bana da bi mushroom burger söylesene **@gizemsedef**



Hızlı yenip de fast food olmayan bir şey yok mu? **@tarikkaplan**



Menüde Carl's Jr.'ın Western BBQ'su varsa her gün sabahlarım! **@omerakdag**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

de sunayım madem; Dragon Age: Inquisition'ı geçen yılbaşı indirimlerinde almıştım. Bir - iki saatlik kısa bir giriş faslından sonra, elimdeki bazı oyunları aradan çıkarıp, en sona bıraktım, tadını çıkararak oynarım diye.

Editörlük deneyimim yok, hayalindeki işin yazarlık kısmına ait birkaç tavsiyede bulunayım: Bol bol oku ve yaz, yazmaktan çekinme, hata yapmaktan korkma. Okumaktan mutlu olduğun türde kitaplar tercih et. Oynadığın oyunlarla ilgili kısa da olsa inceleme türü yazılar yaz, yazdıkların üzerinde düzeltmeler yap. Bir süre sonra kendi kendini geliştirdiğini fark edeceksin, o zaman da çalışmaya, düşünmeye, üretmeye devam et. Aklıma gelenler ve bize ayrılan yer bu kadar, şimdiden başarılar dilerim. -N.

TATKAÇIRAN

Türkçemize tatkaçıran olarak çevirdiğimiz spoiler'larla ilgili sorunum var!

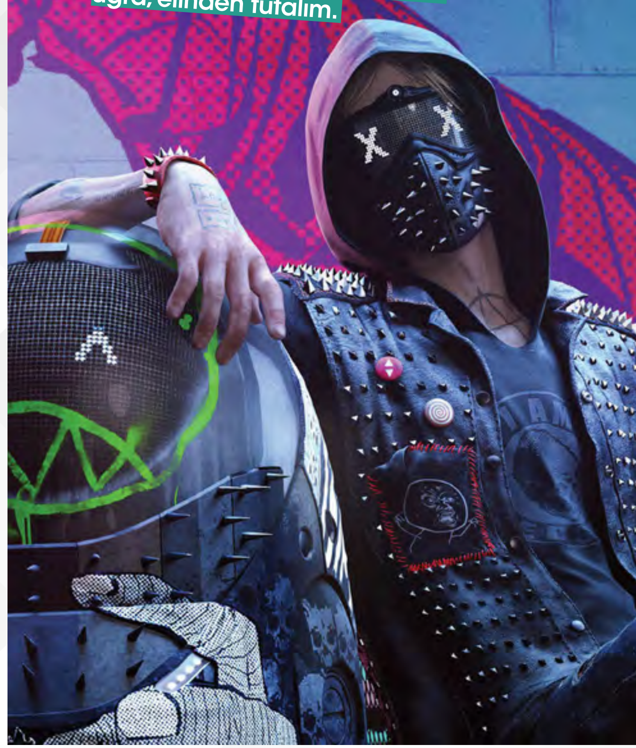
Sevdiğim ve oynayacağım bir oyunun incelemesini okumaya korkar oldum. Bunun sebebi incelemelerin spoiler dolu olması. Maalesef bazı yazarlar buna dikkat etmiyor.

Örnek verelim hemen; geçtiğimiz günlerde Dishonered 2 siparişini verdim. Kapak konusu olarak görünce de çok sevindim ancak incelemeyi okuduğumda arkadaşımız Nurettin'in "Corvo Emily'nin babasıymış" demesiyle küplere bindim. Bindiğim küplerle de hemen sana uçtum Ömer :) Lütfen arkadaşlar, incelemelere hikâye ile ilgili önemli bir şey yazmayın. Yoksa incelemeleri hep oyunu oynadıktan sonra okumak zorunda kalacağım.

Azcık da översek eğer, Oyungezer dergisi Türkiye'deki en kaliteli yazılı basımlardan biri. İçerik olarak çok kaliteli ve daha geniş bir kitleye hitap etmek yerine doğru bildiğiniz şeyleri yapmanız da çok hoşuma gidiyor. Youtube kanalındaki durum da bunun bir kanıtı. Ayrıca, oyun dışındaki içeriğinizi de çok beğenerek takip ediyorum. Animeler canandır.

Not: Selam OGZ için ayrı bir mail adresi bulamadım. O yüzden direkt sana yolladım Ömer.
-Ahmet Faruk Birinci

San Francisco'ya gelirsen yanımıza bir uğra, elinden tutalım.



Selam Ahmet Faruk, küplerini şu ilerideki Skoda'nın önüne park edebilirsin. Alarmını kurmayı unutma ama, çalarlar. Tetris'te sadece çubuk değil, küp de bayağı talep görüyor. Karaborsada gideri var yani.

Tatkaçıran deyince bir tuhafıma gitti, ben spoiler demeyi sürdüreceğim müsaadenle (kelimeleri illa Türkçe kullanma takıntısı olmayanlardanım, kusuruma bakma).

Aslında hem yazar insanlarımız hem de editör insanlarımız dergide spoiler olmamasına azami özen gösteriyor. Hani kızmazsan verdiğin örneğin de aslında pek yerinde olmadığını düşünmekteyim. Çünkü, bitirmedim ama bildiğim kadarıyla, Emily'nin Corvo'nun kızı olduğu bilgisi ta ilk oyunda verilmişti. Ayrıca yine verdiğin örnekten gidecek olursak, bu baba-kız olmaları mevzusu Dishonored 2'nin ta ilk dakikalarında zaten veriliyor. Aslında tat kaçıracak bir şey değil yani. Nihayetinde inceleme yazılarında genelde oyunun hikâyesiyle ilgili en temel bilgiler verilir ki oyuncuların nasıl bir şeyin içinde olacakları anlaşılabilsin. Bu baba-kız olma mevzusunun hiç de ters köşeye yatırma, sürpriz unsuru gibi şeyleri yoktu yani. "Durum bu, hadi oyuna başlayın" gibiydi yani. Oyunun sonunda Emily'nin Corvo'yu öldürüşünü söyleseydik o ayrı mesele tab- (şaka yaptım ya, ne tekmeliyorsunuz hemen, yok öyle bir şey) (bir de varmış meğerse... üf...).

Kafa göz girmene rağmen güzel şeylerle bitirdiğin için teşekkürler ^_^ Umuyorum o bulduğunu düşündüğün kaliteyi sürdürmeyi başarırız. Animeler candır deseydin ben de canandır diye bitirecektim ama şimdi kaldım böyle.

Nota not: Biraz küçük yazmışız selam@oyungezer.com.tr'yi hakikaten. Gizem'e söyleyeyim de belki bir şeyler yapabilir bu konuda. Uyarı için sağol.

Mantıklı - anlamlı bir karşılığı olduğu sürece yabancı kelime kullanmamaktan yanayım. Geçtiğimiz yıl, bir film tanıtım yazısındaydı yanlış hatırlamıyorsam, özellikle düşünüp seçmeden "remake" yerine "yeniden yapım" ifadesini kullanmış, dergiyi elime alıp okuduğumda yerinde bir seçim yaptığımın farkına varmıştım. Spoiler, geek, mod(e) gibi sözcükler içinse yabancı dilden çeviri eğitimi almış dostlara (gerçi ben de aldım bu eğitimi, Fransızca ama; İngilizceyi kendim öğrendim) uygun Türkçe karşılık sorduğumda tam ve kesin doğru yanıtlar alamadım şimdiye kadar.

Dishonored 2 konusunda ise sağlam pot kırmışsın Ömer; oyun sonunu söylemişsin (benimki de şaka ama ben de emin değilim bak gerçek olmadığına). Dishonored 2'ye başlamak için vakit erken henüz bana. Tüm oyunlara da geç kalmıyorum ama, Watch Dogs 2'yi Kasım ayı sonunda indirip başlamıştım en yakın örnek. - N.

Geçenlerde 9gag'de bir yazı gördüm: "Yeni yılın geleceğine sevinmiyorum, 2016'nın ölüşünü izleyeceğime seviniyorum." Umuyorum takvimlerdeki tek bir sayının değişiyor olması mucizevi bir etki yaratır da daha güzel bir yıl geçiririz. Kısacası: Mutlu yıllar!



Gelecek Ayın Misafiri

Alt ve Meddya kısımlarımızın büyük başkanı, Monster Hunter ve Dark Souls bağımlısı, kadim arkadaşım Eren Eryürekli buralarda olacak dünya yok olmaz ise önümüzdeki sayıya kadar. Oyunlar, diziler, filmler, her konuda istediğiniz şeyin muhabbetini çevirebilirsiniz birlikte.



Hayalet Gemi

Nurettin Tan
nurettin@oyungezer.com.tr

Bir dijital gelecek kehaneti

Haber hakkında azıcık "teaser" geçerek söyleyeyim. Activision Blizzard, King'i satın almak için (oynuyorlar diye milletle dalga geçtiğimiz Candy Crush Saga'nın yayıncısı olur kendileri) tamı tamına 5.6 milyar $ harcadı. Paranın büyüklüğünü kafanızda iyice canlandırabilmeniz için Avrupa Birliği'nin Suriyeli göçmenleri sınırlarımıza almamız karşılığında bize halen ödemesi gereken 5 milyar € ile hemen hemen aynı olduğunu hatırlatmam yeterli olacaktır. 5,6 milyar dolar sadece Activision Blizzard'ın harcadığı para ve sektörde bunlar gibi dev yüzlerce firma var. Oyun piyasasının damarlarında dolaşan para akışını hayal edebiliyor musunuz?



> GÖRÜŞÜ YA DA ZEKÂSI OLAN, İYİ EĞİTİM GÖRMÜŞ GENÇLER SEKTÖR İÇİN YETERLİ

Oyun sektörü, eğlence sektörünün en çok getirisi olan kolu. Şu piyasanın devleri sinema sektörünün bile çok önünde gidiyor. Bunu önceden gören ülkeler cebini doldururken, Polonya gibi geç uyanan ülkeler bile hükümet tarafından oyun firmalarına para "HİBE" ediyor ki sektör gelişsin. Kendimize dönüp baktığımızda ya da çuvaldızı böğrümüze sapladığımızda bugün Crytek'in tökezlediğini ve belki de yıkımın ilk sancılarını çektiğini görüyoruz. İleriyi görebilen bir hükümet, hadi hükümeti geçtim herhangi bir cebi dolu godaman çıkıp firmaya destek olmuyor. Neden? Çünkü dünyayı her konuda o kadar dar bir çerçeveden görmeye alışmışız ki kazanacakları para önlerinde olmasına rağmen kokusunu alamıyorlar. Oyun sektörü çocukların parkta kumla oynaması muamelesi görüyor. Amerikan hükümetinin en tepesindeki kişi, başkanı Barack Obama konuyla ilgili özellikle kamera karşısına geçiyor ve gençlerin kodlama öğrenmesinin gelecek için ne kadar önemli olduğunun altını çiziyor. Code.org'u çocukların ve gençlerin kodlamayı öğrenmesi için tavsiye ediyor.

Ve her şey para değil... Elbet firmalar için para ama herhangi bir ülke için getirisi çok daha fazla. Oyun sektörü birçok sanat dalının bir araya gelmesinden oluşur. Kod yazabilen gençler yaratır, müzik, grafik, metin yazarı, seslendirme gibi ülkenin ihtiyacı olan hem hayal gücü hem de zekâya dayalı insan gücüne katkıda bulunur. Ve bugünlerde bu tarz gençler en çok ihtiyacımız olan şey.

Oyun sektörü için bir şeyler ekmek, bir araya getirmek için hayvan sürüleri beslemez / gütmezsiniz, devasa fabrikalar kurmanız ya da gargantuan iş makineleri kiralamanız gerekmez. Bu paraların çoğu dijital ortamda hazırlanan hayal gücü mahsulünün getirisidir. 5,6 milyar dolar, kaynağını bu ülkede koca göbekli ağabeylerin hor gördüğü hayal gücünden alıyor. Görüşü ya da zekâsı olan, iyi eğitim görmüş gençler sektör için yeterli.

Tamam belki Mars'a gidebilmemiz için çok geç. Biyoloji alanında da dünyayı titretecek noktaya hiç gelemeyeceğiz, fizikte Newton zamanından bile gerideyiz ve gelişmiş ülkeleri yakalamamız çok zor. Ama oyun sektörü biraz çaba ile bu ülkeye muazzam getirisi olabilecek bir alan.

Bu rakamları görünce, yıllar evvel biz oyun oynarken kapıyı açıp bize nasihat veren en iyi arkadaşımın babası Nazım amcayı hatırlarım. Biz daha toyken kendisi demişti ki; "Oğlum şunlarla oynamayın, bu oyunların nasıl yapılacağını öğrenin." Nazım amca her zamanki gibi gene haklı çıktın da biz eşeklik ettik işte. Bi' Baldur's Gate kolay bırakılmıyor, o da ayrı konu...

Yani diyeceğim şu ki; Bakanımızın ağzından onaylı tek gururumuz, işçi ve iş gücü sağlama kapasitemiz; ve belki 50 yıl sonra insanların işlerini robotların almaya başlamasıyla iyice tökezleyeceğiz. O yüzden gençler, kodlama öğrenin, insanların işlerini almaya başlayacak robotları siz kodlayın. Benim gelecek öngörüm budur. Bu konuda bir şeyler yapabilmenin ve gençlerin ilgisini çekebilmenin en kolay yolu ise kozmik paralar dönen oyun sektörüdür.



HEDİYE

TIGER KNIGHT

EMPIRE WAR







Steam'de en çok oynanan 100 oyun arasına girmeyi başaran ücretsiz savaş oyunu Tiger Knight: Empire War'un Early Bird Package kodları bu yılın ilk sayısında Oyungezer'le birlikte hediye! Gerçek zamanlı bir strateji – aksiyon – MMORPG oyunu olan Tiger Knight: Empire War, oynanış olarak Mount & Blade, Dynasty Warriors ve Total War oyunlarına benziyor. Antik dönemde Orta Asya'da geçen oyunda Han, Kuşan ve Part imparatorluklarından biriyle hem tek başımıza hem de arkadaşlarımızla oynayabiliyoruz. Ancak kısa süre içerisinde Roma ve diğer Avrupa uygarlıklarının da oyuna eklenmesi bekleniyor.

PvP, Düello ve Epik Savaş adlı üç farklı oyun modu bulunan Tiger Knight, son yıllarda Çin'den çıkan en önemli oyunlardan biri. Yapımcılar oyunu geliştirirken Orta Asya tarihini derinlemesine incelemiş ve oyundaki tüm zırhları, silahları ve ortamları, tarihi gerçekliğe en uygun şekilde modellemeye özen göstermişler. Oyunda şu an için 1000'den fazla zırh ve silah, 50'den fazla at ve binicilik eşyası bulunmakta. Gerçeğe yakınlık konusunda öyle hassas davranılmış ki dönemin meşhur savaşlarının geçtiği meydanlar oyuna eklenmiş. Hatta çarpışmalar esnasında M.Ö. 3. yüzyıl savaşlarında kullanılan asker dizilimlerine ve stratejilere başvurmak durumunda kalacaksınız. Bu noktada doğru seçimler yapmak savaşın kaderini belirlemek sizin elinizde.

25 TL'LİK HEDİYE İÇERİĞİ

- Zhongyuan Iron Spear (LV3)
- Wooden Backsword (LV4)
- Small Fusiform Javelin (LV3)
- Yanzhou Wooden Shield (LV3)

KOD NASIL KULLANILIR?

1.Derginizden çıkan kodu **dukkan.oyungezer.com.tr/ogz-kod** adresine, güncel mail adresinizle beraber girin.

2. Mail adresinize gelen hediye kodunuzu oyun kurulduktan sonra açılacak launcherın sağ kısmında bulunan gift code kısmına yazıp aktif edebilirsiniz.

3. Bütün hediyeler otomatik olarak hesabınıza eklenecektir.

HEDİYE KODLAR YALNIZCA BASILI VERSİYONDA SUNULMAKTADIR!



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Varsayılan

Varsayılan olarak saygın şeyler var. Biz dijital oyunları, yani bir alt kültürü seven insanlar olarak bu durumla bolca karşılaşıyoruz zaten. Örneğin şu önerme size tuhaf geliyor mu: "X oyunu özel bir şeyler yapmaya çalışan ve yapmaya çalıştığı şeyleri çok iyi başaran bir yapım. Y romanının ise bazı hayati sıkıntıları var. X oyunu Y romanından daha değerlidir."

Oyun dünyasıyla az çok içli dışlı olduğunuz için size çok da anormal gelmediğini tahmin ediyorum. Neticede oyunların bir anlatım ve eğlence aracı, bir yapıt olarak değerli olabildiğini biliyorsunuz. Ancak oyun dünyasına uzak, genel kitle bunu anlamayabilir, bir oyunu bir romandan daha yukarıda tuttuğunuz için dalga bile geçilebilirsiniz. Çünkü edebiyat varsayılan olarak saygın bir şeyken oyunlar öyle değil. Bir alt kültürün içindeki insanlar olarak ömrümüz boyunca yaşayacağımız bir durum bu.

Ancak her ne kadar bizzat yaşıyor olsak da bu, farkında olmadan bizim de yaptığımız bir şey. Çünkü nihayetinde alt kültürün alt kültürünün alt kültürü de var, sonu yok ve insan dediğimiz, aşina olmadığı şeyleri azımsama eğilimindedir.

Mesela kendim de bolca karşılaştığım için RYO'lardan örnek vereyim. Bizim de içerisinde olduğumuz Batı oyun kültüründe genel olarak Final Fantasy, Persona gibi JRYO'ların The Witcher, Pillars of Eternity gibi Batı tarzı RYO'lar kadar değerli olabileceği fikri garip gelir.



> “BELKİ DE O AZIMSADIĞINIZ ALT DÜNYADA AŞIRI GÜZEL ŞEYLER OLUYORDUR”

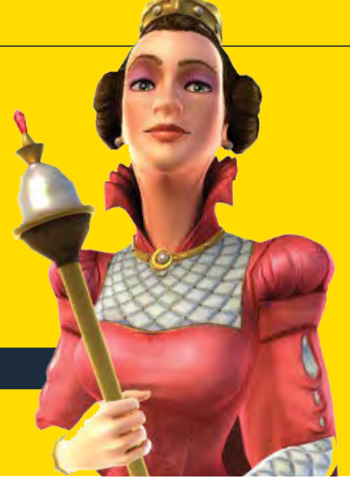
Veya adını andığım FF, Persona vs. Batı tarafında da az çok bir takipçi kitlesine sahip, bilinirliği daha fazla olan seriler. Bu oyunların takipçilerine de Dragon Quest vb. yine JRYO olsa da kültürün diğer tarafında duran yapımların aynı derecede değerli olabileceği mantığı oturmayabilir.



Gittikçe gidiyor tabii. Mecha konseptli JRYO'lar, idol konseptli JRYO'lar gibi daha da alt kültürlere ayrılıyorlar ve bunların birine aşinalığımız yoksa, mantıklı bir dayanağımız olmasa bile ve öyle görmediğimizi düşünsek bile onları içten içe küçük görebiliyoruz.

Konuyu bir tık daha ilginçleştireyim. Tamamen farazi iki oyun hayal edin. Birisi "savaşın iç yüzü ve insanların yaşamına etkisi" konsepti üzerine kurulu olsun. Diğeri ise "bir genç kızın pop yıldızı olmaya çalışması" konsepti üzerine kurulu olsun. Sallarken hiçbir oyun yok aklımda, yani bu iki oyun hakkında konseptlerinin ne olduğu dışında hiçbir bilgimiz yok. Hangisine saygı duyma ihtimaliniz daha fazla? Birincisi, değil mi? Ele aldığı konsept varsayılan olarak daha saygın çünkü. İlk oyun çok kötü çıkmadığı sürece gözünüzde saygın bir yer edinecektir. İkincisiyse kırk takla atsa; karakterleriyle, karakter gelişimiyle, senaryosuyla, yazımıyla, oynanışıyla vs. her yönüyle muhteşem olsa bile onu muhtemelen ilk oyun kadar değerli görmeyeceksiniz.

Hani bilmiyorum, belki de yanlış bir şey yoktur bunda. Belli türlere, alt türlere, konseptlere daha bir ceket önü ilikleyerek yaklaşmak size, bana geldiği kadar hatalı gelmeyebilir. Ancak şahsen burada bir adaletsizlik olduğu hissinden de kurtulamıyorum. Bir yapımın ne olduğu ve ne üzerine olduğundan ziyade nasıl olduğu, ortaya kaliteli bir iş konulup konulmadığı bana her zaman daha önemli gelmiştir.





LEAGUE OF LEGENDS ALL STAR 2016

Yeni sezon öncesi stres atma etkinliği

League of Legends profesyonel arenasında her yıl takımlar ve oyuncular iki ödüle ulaşmak için kapışır: Dünya Şampiyonası ve All Star etkinliğinde topluluğun oyunu kazanarak yerini ayırtmak. Dünya Şampiyonası sezon boyunca sıkı çalışan takımların hayaliyken, All Star her zaman çok daha rahat, eğlence odaklı bir ortam olageldi. Barcelona'da yapılan bu yılki etkinlik de istisna değildi.

Baştan sona eğlence, dostluk ve farklılıkların kabulü üzerine harika bir mesaj veren All Star 2016 etkinliği tam 4 gün sürdü. Etkinlik boyunca birbirinden farklı modlarda farklı bölgelerin hayranlar tarafından seçilen, en sevilen profesyonel oyuncuları birbiriyle kapıştı, birebir maçlar yaptı ve hatta aynı bilgisayarda iki kişi birlikte oynadı! All Star'ın en güzel yanlarından biri de sezon öncesi değişikliklerin profesyonel arenada ne gibi değişimlere yol açacağını ilk kez, hem de en iyi oyunculardan görme şansı elde etmemizdi. Farklı modlarda oynanan maçlar esnasında yeni eklenen bitkilerin, eşyaların ve ormandaki değişikliklerin de onlarca farklı kullanımını görme şansına eriştik.

OYUN MODLARI

1V1'LER: 100 minyon kesen, rakibini öldüren ya da rakibin kulesini ilk yıkan kazanır.

TANDEM: 10v10. Her şampiyonu iki oyuncu yönetiyor, biri fareyi, öteki klavyeyi kullanıyor. En eğlenceli anların yaşandığı moddu.

SUİKASTÇI VE NİŞANCI MODLARI: Oyuncular sadece nişancı ya da suikastçı şampiyonlardan seçebiliyor ve yalnızca ofansif eşyalar alabiliyorlar.

LEGEND OF THE PORO KING: ARAM haritasında oynanan bu oldukça eğlenceli modda Poro Kral'ını beslediğiniz farklı kurabiyelere göre ona geçici yetenekler de kazandırabiliyordunuz!

Bunların dışında her bölgeden gelen en iyi oyuncuların birbiriyle kapıştığı all star maçları vardı. Her zamanki gibi buz ve ateş takımları olarak ikiye bölündüler. Ateş takımı NA LCS, LCK ve Wildcard takımlarından oluşurken buz takımı EU



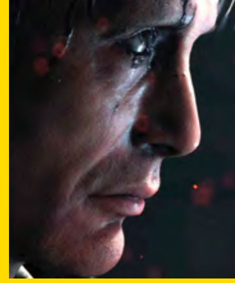
SID MEIER

Sayısız yenilikçi oyunun fikir babası, adını oyun kapaklarında en sık gördüğümüz isim... Hem de pamuk gibi bir adam!



BREATH OF THE WILD

Açık dünyaya en çok yakışacak serilerden biri sonunda büyük adımı atıyor. Link gerçekten özgür olacak mı?



PLAYSTATION EXPERIENCE

Sony'nin bu etkinliğinden sonra sevdiklerine yeni yıl hediyesi olarak PS4 alanlar iki katına çıkmıştır herhalde!



"LOL'ÜN ESPOR ARENASINDAKİ GÜCÜ BİRAZ DA ALL STAR GİBİ ETKİNLİKLERDEN GELİYOR."

LCS, LMS ve LPL'in en iyi oyuncularından oluştu. Üç sezondur süren Avrupa ve Amerika sunucuları arasındaki rekabet EU LCS ve NA LCS takımlarının ilk günkü açılış maçıyla yeniden kızıştı ve bu kez galip gelen taraf NA LCS oldu. Bu aynı zamanda sezon öncesi değişikliklerin profesyonel ligi nasıl etkileyeceğini görme açısından çok güzel bir şans sundu. Gelecek sezon kullanılabilecek şampiyon ve eşya dizilimlerini bol bol denediğini gördük profesyonel oyuncuların. Her takımda 5 nişancının olduğu nişancı modu çok eğlenceliydi. Son sezonlardaki değişikliklerle birlikte nişancıların neler yapabileceğini daha iyi anladık. Suikastçı ve orman değişiklikleriyle bu sezon ne kadar ön plana çıkabilecekler orasını göreceğiz... Turnuvanın en güzel maçlarından biri de Tandem modu, yani bir bilgisayarda iki kişi birlikte oynanan moddu. Burada Bjergsen'la Faker, Doublelift ile Aphromoo ve Rekkles ile Uzi'nin partnerlikleri en çok dikkat çekenlerdi. Birebir turnuvasında da Uzi herkesi bir bir ezerek birinciliğe ulaştı. xPeke'nin turnuva boyunca beklenmedik derecede iyi performans sunması da vatanı İspanya'da sevinçle karşılandı.

4 günün sonunda kazanan takım birebir turnuvanın iki finalistini de çıkartmayı başaran Buz takımı oldu. Dünya Kupası'nı kaldırmak kadar heyecanlı değildi belki ama çok daha eğlenceli bir etkinlik olduğu kesindi.



Cosplaysiz bir LoL etkinliği nerede görülmüş?

OYUNUN SON DURUMU

Sezon öncesi değişiklikler özellikle suikastçı ve ormancı karakterlerin içindeki canavarı iyice ortaya çıkarttı. Nişancılar ve destek birimleri gibi çabuk eriyen karakterlerin işi giderek daha zorlaşıyor olsa da, sezon içerisinde dengelerin daha fazla oturacağı kesin. LoL kendi içerisinde dallanıp budaklanmaya devam ediyor olsa da özellikle bu sezon öncesinde getirilen yenilikler önceki sezonlara göre çok daha minimal kalıyor. Hâlâ yeni başlamak isteyenleri korkutacak bir derinliğe ve şampiyon skalasına sahip oyun, ama en azından kendi içindeki sürekli değişimi biraz daha dengelemiş gibi şimdilik.



Eğlence dolu maçların ardından kazanan Buz takımı oldu.





BU AY *Ne oldu?*

YILIN SON SAYISI SÖZ KONUSU OLUNCA AY İÇİNDE OLAN ŞEYLER ÖNEMİNİ YİTİRİP TÜM YIL YAŞANANLAR ÖNE ÇIKMAYA BAŞLIYOR. BU DURUM HERKESİN KAFASINDA BİR ŞEKİLDE YAŞANIYOR OLACAK Kİ PEK AZ ÖNEMLİ ŞEY OLDU BU AY, HATTA ERTELEME BİLE YOKTU, O DERECE! HAREKET UĞRUNA EN UFAK ŞEYLERDEN DRAMA ÇIKARMA ÇABASI DA SEZDİK BİRAZ HANİ. ARTIK YAZILAR YENİ BİR SAYFAYA YAZILIYOR, AMA ÖNCE SON BİR KEZ BAKALIM ÇEVİRDİĞİMİZ YAPRAKTA NELER KALMIŞ.

TARIK KAPLAN



1 Kaç yıla geleceğini bilemesek de her yeni haberiyle ağzımızı sulandıran **Star Citizen**, Amazon'un CryEngine üzerine kurduğu oyun motoru **Lumberyard**'a geçiş yaptı. Eskiden de CryEngine'in özelleştirilmiş bir versiyonunu kullanan oyunun geçişi bu sebeple kazasız belasız olmuş.

2 **Mega Man'in ilk 6 oyunu** Ocak ayı içerisinde mobile çıkacak. **Mighty No 9** felaketinden sonra kafa dağıtmak için iyi gelecektir.



3 Japonya'da olup da batıdan ancak gözlerimizi belerterek baktığımız oyunlardan Yakuza serisinin iki oyunu **Yakuza Kiwami** ve **Yakuza 6** batıya da geliyor! Yalnız biraz uzak bir gelecekte... İlk oyunun remaster'ı olan Kiwami yazın, Yakuza 6'ysa 2018'in ilk aylarında çıkacak. Geç olsun güç olmasın.



4 Beni çok heyecanlandıran bir söylenti yayıldı bu ay. Efsane Batman oyunlarının yaratıcısı **Rocksteady**'nin yeni bir **Superman oyunu** üzerinde çalıştığı söyleniyor. Eğer doğruysa ve Batman oyunlarındaki başarılarını yakalayabilirlerse merakla beklenecek bir yapım olacaktır, bir kulağımız orada!



5 **Dota 2**'ye epeeeyce bir değişiklik yapan koca bir yama geldi. Epic Games'in MOBA'sı **Paragon** da geçtiğimiz ay benzer büyüklükte bir yamadan nasibini almıştı hatırlarsanız. Dışarıdaki fırtınanın içinde değişiklik rüzgârları da mı var yoksa?

6 Mount & Blade serisinin yaratıcısı, yerli oyun stüdyosu **Taleworlds**, 500 Büyük Hizmet İhracatçısı Ödül Töreni'nde özel bir ödülün sahibi oldu. Gururlandık doğrusu, darısı diğer yerli firmalarımızın başına.

7 Arkham Origins'in yaratıcısı **Warner Bros. Montreal**'in uzun zamandır üzerinde çalıştığı **Suicide Squad oyununun iptal edildiği**, bunun yerine alternatif bir evrende geçen yeni bir **Batman oyunu** yapacağı söyleniyor. Hayır demeyiz değil mi?



8 **NieR: Automata**'nın batı için çıkış tarihi **7 Mart** olarak açıklandı. Platinum'un adrenalin isteyenleri çok bekletmeyecek olması sevindirici. **Torment: Tides of Numenera**'nın çıkış tarihini de öğrendik bu ay: **28 Şubat**! Şimdiden Şubat gelsin diye kış uykusuna yatanlar var.

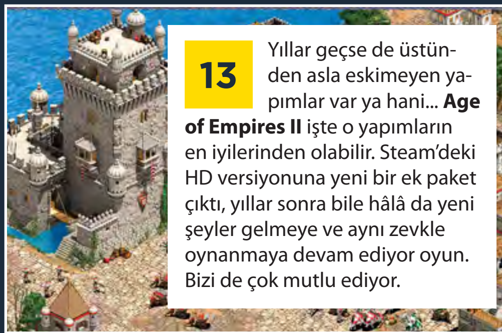
9 **Crytek** oyun geliştirme yapan ofislerini kapattığını açıkladı. İstanbul ofisi hâlâ açık fakat firmanın son aylarda maddi sıkıntılarla boğuştu söyleniyordu, bu haber de biraz doğrulamış oldu bu iddiaları. Umarız güçlü bir şekilde ayağa kalkar ve öncekinden de büyük olurlar: ***tinyurl.com/ogz-111-crytek***



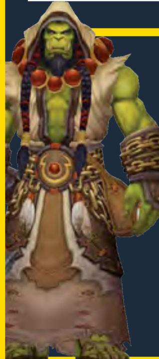
10 **Rust**'ın geliştiricisi Facepunch'ın başındaki isim Garry Newman, oyunu uzun süreler oynayıp da negatif yorumlar yapan oyunculara ciddi şekilde sitem etti. Oyuncularla birlikte geliştirilen oyunlardaki en temel sorunlardan birine parmak bastı Newman: **Sıkıldıysan gerçekten ara vermen gerekiyor olabilir.** ***tinyurl.com/ogz-111-rust***

11 **Overwatch**'un tatil dönemi için yayınladığı yeni çizgi romanda **Tracer** karakterinin eşcinsel olduğunu öğrendik. Bir karede bulunan öpüşme sahnesi dolayısıyla Rusya, bu çizgi romanın ülke içinde gösterilmesini yasakladı. Rusya eşcinselliği yayan yayınlara karşı internette sansür uygulamasıyla biliniyor, Overwatch da bu kuraldan nasibini alanlardan oldu. Garip, gereksiz bir tartışma da aldı başını gidiyor Tracer'la alakalı ama, eh. Yorum yok.

12 Geçen ay söylentisinden bahsettiğimiz **Telltale yapımı Guardians of the Galaxy** oyunu resmi olarak duyuruldu. Telltale tarzını düşününce epey de iyi bir ikili olabilirler gibi, göreceğiz.



13 Yıllar geçse de üstünden asla eskimeyen yapımlar var ya hani... **Age of Empires II** işte o yapımların en iyilerinden olabilir. Steam'deki HD versiyonuna yeni bir ek paket çıktı, yıllar sonra bile hâlâ da yeni şeyler gelmeye ve aynı zevkle oynanmaya devam ediyor oyun. Bizi de çok mutlu ediyor.



14 Blizzard, kendi markalarıyla ilgili basılı yayınları başka firmalara vermek yerine kendi basın kolunu açacağını açıkladı. **Blizzard Publishing** devreye girdiğinde ilk etapta Warcraft için hikâye kitapları basılacak ama ileride mangalar, romanlar, yetişkinler için boyama kitapları da çıkması gündemde. Aldı başını gidiyor Blizzard, gıda sektörüne de el atarlar mı gelecekte acaba?



15 **Nintendo Switch**'in en büyük özelliği hem el konsolu hem de sabit konsol olarak kullanabilmesi olacak malumunuz. Ne var ki konsolun taşınabilir hali, sabit halinden **%40 daha düşük bir performans** sunuyormuş Digital Foundry'nin yaptığı testlerde. Acaba yenilik düşündüğümüz kadar görkemli olmayacak mı?

16 **Pokémon GO**'ya ikinci nesil pokémonlar eklendi. Evet, hâlâ oynanıyor oyun ve evet, hâlâ bizde resmi olarak çıkmadı. Artık Pokémon Go haberi koymuyorum buraya, sondu bu.

17 Polonya hükümeti oyun sektörüne tam **27 milyon dolar** hibe ettiğini açıkladı. Bunların Polonya asıllı oyun stüdyolarının yeni projelerine ve teknolojik geliştirmelerine harcanacağı açıklandı. En büyük payı **CD Projekt Red** aldı tabii ama pek çok stüdyo da bu destekten faydalanıyor: ***tinyurl.com/ogz-111-polonya***





GAMING İSTANBUL 2017

Daha canlı, daha tecrübeli

TARIK KAPLAN

Geçen yıl ilki gerçekleşen ve çok olumlu geri dönüşler alan **Gaming İstanbul**, ilk yılından aldığı tecrübelerle daha da iyi olarak geri dönüyor. 2-5 Şubat tarihleri arasında İstanbul Kongre Merkezi'nde gerçekleşecek, içinde bulunduğumuz MENA bölgesinin en büyük oyun fuarı hazırlanmaya devam ederken, etkinlikleri ve neler beklememiz gerektiğini şöyle bir toparladık, fuarı organize eden GL Events firmasının Marka ve Pazarlama İletişimi Yöneticisi **Meriç Eryürek**'le de bir röportaj yaparak bu yıl bizleri nelerin beklediğini direkt kaynağından öğrendik.

Fuarın bir teması olacak mı?

M.E: *Temayı "aile boyu oyun" olarak düşünüyoruz. Geçen yıl dinlenme alanları çocuklarını bekleyen ailelerle doluydu ve bu bizim sevdiğimiz, istediğimiz bir şey, insanların aileleriyle rahatça gelip gezebilecekleri bir ortam olmasını istiyoruz tıpkı geçen seneki gibi.*

1 Şubat'ta, yani fuarın başlamasından 1 gün önce **Bahçeşehir Üniversitesi'nde Geliştirici Konferansı** yapılacak. Biletleri ayrı olarak satılan konferansta Crytek'ten, *The Surge*'ün yapımcılarından oyun dünyasının direkt içerisinde bulunan kimseler konuşmalar yapacak. Konferansın ana başlıkları Oyun Geliştirme Süreci, Oyun Pazarlama ve Sanal Gerçeklik olarak belirlenmiş. Fuar başlamadan önce yapımcılar ve oyun yapımına ilgi duyanlar için oldukça yararlı olacağı gibi, oyun dünyasının bir araya gelmesi açısından da oldukça önemli bir etkinlik olacak.

Büyük firmalardan ziyade oyun yapımına daha meraklı olan, sektörü merak eden bağımsız geliştiriciler ve geliştirici adayları için ne gibi etkinlikler var?

M.E: *Fuarın içindeki seminerler onlar için çok önemli. Özellikle öğrenciler ve yeni mezunlar rahat girebilsin diye bilet fiyatlarını da oldukça uygun tutmaya çalıştık. Sektörden insanlarla bu bölümlerde tanışabilirler ve sürekli seminerler var. Ürünlerini, portfolyolarını gösterip kendilerini tanıtabilirler. Hali hazırda bir ürün üreten bağımsız geliştiriciler için de B2B ile B2C arasında bir çizgi var, iki tarafla da görüşebiliyorlar. Şu ana dek yaklaşık 25 tane bağımsız oyun var ve dünyanın neresinden gelirse gelsin yatırımcısı olmayan ba-*

HER YAŞ GRUBUNDAN İNSANIN İLGİSİNİ ÇEKECEK ETKİNLİK VE STANDLAR VAR BU FUARDA.

ğımsız yapımcılara bedava stand veriyoruz. Amaç ürünlerini göstersinler. Geçen yıl 3 firma fuarda yatırımcılarla anlaşma yaptı mesela. Bunların dışında ekstra bir yatırımcı günü var, daha sonra bu yatırımcılar fuarda da bağımsız oyunlara bakıp yatırım yapacak yer arıyor.

Bağımsız yapımcıların kendilerini göstermesinin yanı sıra biz ziyaretçiler de o oyunlara bir el atıp birinci elden deneyebileceğiz tabii ki! Tam 25 bağımsız oyun standlarda bizi bekliyor olacak. Peki fuar başka neleri kapsıyor?

B2B adı verilen ve fuarın başlangıcından Cumartesi akşamına dek sürecek seminerler ve yatırımcı toplantıları oyun dünyasını bir araya getirme açısından büyük öneme sahip. Yalnızca oyun firmaları değil; dağıtımcılar, basın ve oyun sektörünün her alanından gelen kurum ve kişiler buluşacak. B2C adı verilen kısımsa ziyaretçileri ilgilendiren bölüm. Pazar akşamına dek açık kalacak alanda şu ana kadarki en büyük kapalı alan kaçış oyunu yer alacak. Bağımsızlar standlarında oyunlarını gösteriyor olacaklar. Tam 10,000 metrekarelik alanda satış alanı, her gün çeşitli etkinliklerin düzenleneceği ana sahne, yayıncılar için ayrı bir oda ve her türlü eğlence yeri mevcut olacak. Ayrıca çocuklar için bir oyun parkı da var. Tabii ki biz de geçen sene olduğu gibi Oyungezer olarak orada olacağız!

AAA oyun firmalarından gelecek olan, şimdiye kadar kesinleşmiş markalar var mı?

M.E: *Aral İthalat Türkiye'de tek ithalatçı olduğu için onun dağıttığı markalar zaten fuarda yer alacak. Bunun dışında henüz kesinleşmemiş olan bazı ihtimaller var, eğer olursa gayet hoş bir sürpriz de bizleri bekleyecektir diye düşünüyorum. Playstation'ın ciddi sürprizler hazırladığını biliyoruz, onu da ileride duyuracaklardır. Aral ve Sony'nin işin içine girmesiyle fuarda daha fazla AAA oyun olacak.*

Fuarda cosplay anlamında da ciddi yarışmalar ve etkinlikler düzenlenecek, eSpor turnuvaları yapılacak. Hatırlarsanız geçen yıl turnuva alanı vardı, bu yıl o alan kalkmış durumda. Böylece hem turnuvalar daha da yaygınlaşacak hem de her firma kendi turnuvasını kendi standında, istediği kadar uzun sürecek şekilde organize edebilecek.

Cosplay alanıyla ve yarışmasıyla ilgili nasıl bir plan uygulamayı düşünüyorsunuz?

M.E: *Cosplay'le ilgili en başta şunu söylemek istiyorum; geçen seneki jüriyle çalışacağız bu yıl da. Cosplay yapanlar ikiye ayrılıyor doğaları gereği. Bir kısım kostümü gereği ya da tercihen kostümünü giyip geziyor ya da sabit duruyor. Fakat asıl jürinin dikkate aldıkları performans sanatçıları, sabit durmanın ötesinde çeşitli hareketlerle de karakterlerini destekleyenler. Bu sene 2000'e yakın başvuru bekliyoruz. Bunun bir kısmı gelmeyebilir ama buna rağmen çok ciddi bir sayı bu. Zaten geçen seneki ilgiden sonra cosplay alanını büyüttük. İlk eleme kapalı yapılacak, ertesi gün seçilen finalistler sahnede yarışacak. İlk üçe 8500 liralık da bir ödül havuzu var. Bunun bir kısmı hediyeler şeklinde, bir kısmı nakit olacak.*

Fuarların olmazsa olmazı cosplayler de fuarın her yanında görülebilecek. Hatta yarışması bile var!





Geliştirici konferansı sektörün içindeki insanlar kadar girmek isteyenlere de faydalı.

Oldukça önemli bir bilgi: Fuara 3 yaşından küçük çocukların girmesi ve 3-12 yaş arası çocukların da 18 yaşından büyük bir refakatçi olmaksızın gelmesi yasak. Aynı zamanda bir de PEGI sistemi var. Biletler girişte yaşlarına göre bileklikle değiştirilecek. Bu önemli çünkü dışarı çıkıp girmek için bu bilekliklerin gösterilmesi gerek. Bilet sayısı da sınırlı olduğundan dolayı izdiham yaşanmayacağı garanti. Aynı zamanda bilekliklerin çeşidine göre firmalar kendi standlarına belli yaşın altındaki ziyaretçileri almayabilecek. Çok fazla yetişkin içerik beklemiyor olsak da bu tarz sistemle ziyaretçilerin yaşlarına uygun olmayan içeriklere maruz kalması da engellenebilecek.

Bir diğer önemli bilgi elbette bilet fiyatları. Hafta içi ziyaretçi biletleri 10 lira, hafta sonu 15 lira, 4 günlük biletler 40 lira fiyatla satılıyor. B2B, yani oyun dünyasının iş kısmı için önemli olan kısma girmek için almanız gereken biletler ise farklı.

Geçen yıl tam 46,500 kişinin ziyaret ettiği fuara bu yıl daha da fazla katılımcı bekleniyor. Gelen iyi yorumlar ve geri dönüşlerle daha tecrübeli bir organizasyon yapılıyor. Bu yıl yaklaşık 80 bin kişinin gelmesi bekleniyor fuara. O 80 bin kişinin içinde siz de olursanız şayet, gelip bizlere de selam vermeyi unutmayın!

Muhteşem orman manzaralarına iyice doyacağız.





TÜR: Simülasyon · YAPIM: Expansive Worlds · DAĞITIM: Avalanche Studios · SİSTEM: PC · YAŞ SINIRI: 16+ · ÇIKIŞ TARİHİ: Bahar 2017

theHUNTER CALL OF THE WILD

Avcılıkta yüksek çözünürlük

EGE SAĞIN

Avcılık oyunu tutkunları arasında *theHunter*'ın önemli bir yeri vardır. Genel olarak piyasadaki rakiplerinden çok önde olduğu düşünülen oyun yıllardır eklenen içeriklerle devasa bir avcılık simülasyonuna dönüştü. 30'un üzerinde hayvan türünü farklı konseptlerdeki 10 haritada avlayabildiğiniz *theHunter*'ın en büyük sorunuysa finansal sistemi. Zira *theHunter* için free 2 play dense de 2-3 hayvan türü, 1-2 harita ve birkaç temel silah dışındaki koca içeriğe ulaşmak için eski DVO'lar gibi abonelik almanız gerek ki bu da uzun vadede epey pahalıya patlıyor. Bir de grafikleri var tabii. Yıllar önce iyi olan grafikler şimdi o kadar eski duruyor ki bir simülasyon oyununa yakışmıyor. Kısacık çizim mesafesi, kalitesiz kaplamalar ve bitki modelleri... Tüm bunların yanında oyunun zorluğuna da değinmek gerek. *theHunter* size mekaniklerini pek öğretmeyen, zor bir oyun. Bu da hedef kitlesini çok küçültüyor. İşte tüm bu sebeplerden ötürü Expansive Worlds ve Avalanche Studios yeni ve alternatif bir avcılık oyunu geliştirmeye karar vermiş.

theHunter: Call of the Wild, APEX motoru sayesinde müthiş grafiklere sahip. Tek sefer satın alınacak (ancak muhtemelen yeni haritaları ve hayvan türlerini parayla satacakları) oyun daha kolay anlaşılır ve erişilebilir olarak yeni oyuncular çekmeyi amaçlıyor. Bu süreçte eski tutkunlarını da koruma planı var ancak bu pek kolay olmayacak bence. Zira betadaki ilk izlenimlerim genel olarak olumlu da olsa sıkı simülasyon seven *theHunter* hayranlarını hayal kırıklığına uğratacak değişiklikler var.

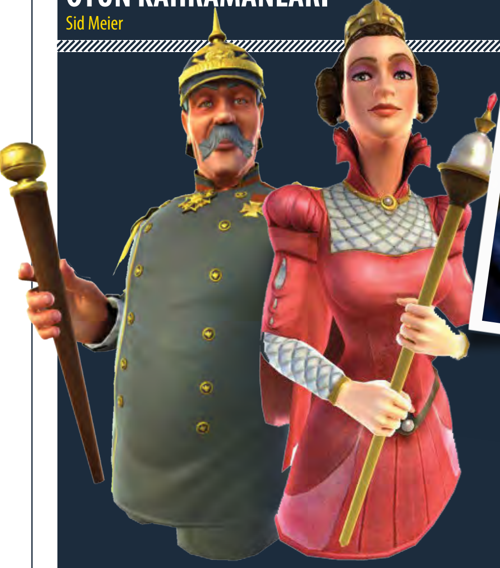
GAMEPAD'İNİ KAP DA GEL KURBANIN OLAM

Öncelikle oyun bariz olarak konsollar için tasarlanmış. Silah seçim çarkı ve gamepad takılı değilken bile menülerde görünen "A'ya bas B'ye bas" işaretleri bunun kanıtı. Bu yüzden biraz da sadeleştirmeye gidilmiş. Örneğin *theHunter*'da hayvanların davranışlarını saatlerce oynayarak öğrenmeniz gerekir. *CotW*'da ise dinlenme, yemek yeme ve su içme bölgelerine geldiğinizde haritanızda işaretleniyorlar. Böylece işiniz çok daha kolaylaşmış ve hayvan davranışlarını öğrenme gibi önemli bir öğe ortadan kalkmış oluyor. Bir başka olumsuz özellikse perk sistemi. Konsol oyuncularını çekmek için bu kadar da kasmaya gerek yok dedirten bu sistem yüzünden karakteriniz silahın dürbününden bakarken küçük bir çocuk kadar beceriksiz başlıyor ve seviye atladıkça kendini geliştiriyor. Bu da simülasyon doğasına aykırı. Yetenek sisteminde de benzer bir değişiklik yapılmış. Esas oyunda her hayvan grubu için ayrı ayrı iz sürme ve dürbünle tespit etme yetenekleri var ve bunlar o hayvanın izini sürdükçe ya da o hayvanı tespit ettikçe yavaş yavaş gelişiyor. *CotW*'da ise seviye atlayınca yetenek puanını basıp alıyorsunuz. Anlayacağınız oyunu erişilebilir kılacağız derken kantarın topuzunu kaçırmışlar.

Peki oyun çok mu kötü? Kesinlikle hayır. Bir kere atmosfer muhteşem. İnanılmaz grafikler ve animasyonlar sayesinde *Crysis* serisini aratmayan ormanlarda avlanmak çok daha gerçekçi bir his veriyor. Ancak atmosferi asıl iyi yapan şey teknolojiden ziyade mekân tasarımı. Özellikle *theHunter*'a kıyasla çok ama çok daha gerçekçi araziler tasarlanmış *Call of the Wild* için. Kontroller de olumlu gelişmeler arasında. *theHunter*'ın *ARMA*'yı aratmayan felaket kontrollerinden sonra konsolcuları çekme çabası faydasını göstermiş ve çok daha içgüdüsel, akıcı kontroller sağlanmış.

Sonuç olarak eğer *theHunter*'ın ağır tutkunuysanız ve gerçekçi, zorlayıcı simülasyon öğelerine çok önem veriyorsanız *CotW* size göre olmayabilir. Yok avcılık oyunları ilginizi çekiyor ama gözünüzü korkutuyorsa, giriş yapmanız için ideal bir oyun olacak gibi görünüyor.

OYUN KAHRAMANLARI
Sid Meier





Sid Meier

"Sid Meier's hayat"

TARIK KAPLAN

BİR OYUN DÂHİSİ NASIL DÜŞÜNÜR?

Meier General Instruments'ta çalışırken, eski bir askeri pilot olan Bill Stealy isimli bir arkadaş edinmişti. İkili bir bilişim fuarında gezerken pek çok arcade oyunun yan yana sıralandığı bir yer buldular. En baştan tüm oyunları oynamaya başladılar ve Sid, Bill'i her bir oyunda ardı ardına rahatça yendi. En sonunda objeler arasından kıvrılarak geçmeye çalıştığınız bir uçuş oyunu olan Red Baron'a geldiklerinde, eski bir askeri pilot olan Bill aradığı fırsatı yakaladı, 75 bin puanla arcade sıralamasında üçüncülüğe oturdu. Ne var ki Meier oyunun başına geçtiğinde tam 150 bin puan toplayacaktı. Bill şaşkınlıkla "Bunu nasıl yaptın?" diye sorduğunda Meier'in cevabı şuydu: "Eh... Sen oynarken makinenin hareketlerini ezberledim."

"Sadece bir tur daha..." Dürüst olalım, bu cümleye çok aşinayız. Eğer değilseniz de muhtemelen hiç *Civilization* oynamamışsınızdır. Oyun Kahramanları'nda şu ana dek yazmadığımıza en çok şaşırdığım isim olan **Sid Meier**, sayısız ödülle onurlandırılmış, oyunlarla ilgisi olmayan insanların bile adını duyduğu oyun yapımcılarından biri. Dahası, hakkında bilgi edindikçe de saygım katlanarak arttı ona karşı. Size de öyle olacağına eminim.

Meier, Hollandalı ve İsviçreli bir çiftin 1954'te Kanada'da doğan ve Amerika'da büyüyen çocuğu. Çeşitlilik onu daha doğmadan bulmuş anlayacağınız. Neredeyse tüm büyük oyun yaratıcıları gibi çocukluğunda merak ettiği her şeyle ilgili bol bol kitap okurmuş. Tarih ve bilgisayar mühendisliği gibi birbiriyle pek alakası olmayan iki bölüme girip, bilgisayar mühendisi olarak mezun olduktan sonra, General Instruments Corporation isimli bir şirkette işe girdi. Burada, daha sonra birlikte MicroProse isimli şirketi kuracakları iş ortağı, eski askeri pilot **John "WildBill" Stealy** (kendisine Bill olarak hitap ediliyor) ile tanıştı.

Zihni biz normal insanlardan daha farklı çalışan ve işini tutkuyla yapan bir programcı Meier. Bu özelliği oyunlarının da diğerlerinden farklı olmasını sağlayan şeylerden biriydi. İkili birlikte MicroProse'u kurduğunda da amaçları eğlenceli oyunlar yapmaktan fazlası değildi ve Sid, bunu nasıl yapacağını iyi biliyordu. İlk oyunları genelde Atari için yaptıkları uçuş simülasyonlarıydı. Genel olarak iyi karşılanan oyunlar piyasanın en iyisi olmasa da Sid Meier'in elini attığı hemen her oyunun kaliteli olacağı hızlıca anlaşılmaya başlandı. 87 yılında Meier yeni şeyler denemek isteyerek *Sid Meier's Pirates!* İsimli bir korsan (korsan derken, gerçek korsanlardan bahsediyorum) oyunu yaptı. Bu oyun aynı zamanda Sid Meier'in ismini taşıyan ilk yapımdı.

OYUN KONSEPTİNİ ŞEKİLLENDİREN ELLER

50'den fazla oyunda emeği olmasına karşın Meier'i bugünkü büyüklüğüne ulaştıran yapım şüphesiz *Civilization* serisidir. Aynı adı taşıyan eski bir kutu oyunundan esinlenen Meier, *Civilization*'ı ilk yaptığında büyük bir risk almıştı aslında. Ne var ki dünya onu ve eğlence odaklı anlayışını çoktan kucaklamıştı ve bu pamuk karakterli dâhinin yeni işi büyük bir başarı yakaladı.

Aslına bakarsanız söz konusu Meier olunca çok fazla şeyden bahsedilebilir. Firaxis'in kurucularından biri olması, her seferinde farklı şeyler denediği oyunları, yeni şeyler denemekten korkmayışı, oyunlarının öğretici yanı ya da kilise korosunda oluşu... Ama en çok öne çıkan yanı bana kalırsa karakteri olmalı. Sid Meier, etrafında çalışan insanları inanılmaz şekillerde etkileyen bir karaktere sahip. Uzun yıllar birlikte çalıştığı, yakın arkadaşı ve XCOM'un yaratıcılarından olan **Jake Solomon,** "Firaxis'te çalıştığım 13 yıl

> "İYİ BİR OYUN SİZİN KENDİ YAPTIĞINIZ ŞEYDEN ETKİLENMENİZİ SAĞLAR."



Sid Meier'in her oyuna kendi adını veren egoist bir insan olduğunu düşünenler ne kadar yanıldıklarının farkında değiller.

CIVILIZATION VI



boyunca hiç kimsenin Sid'le bir sorunu olmadı. O karaktere sahip bir adamla sorununuz olması imkânsızdı çünkü. Onun bu yapısı etrafındaki çalışma ortamını da şekillendiriyordu" diyor. Zaten Meier'in ofisinin kapısı her zaman için açık durur, herhangi bir çalışan ofisine girip kendisiyle herhangi bir şey hakkında konuşabilirmiş. Bazen takım arkadaşlarından birini çağırıp son prototipini denemesini ister, sonra da "Ne dersin, yeterince eğlenceli mi? Oynamaya devam etmek ister miydin?" diye sorar; eğer o kişi yeterince eğlenmiyorsa oturup oyundaki bazı şeyleri değiştirmeye başlarmış. Bu konuda Meier'in ders niteliğinde bir sözü de var;

"Oyunlarınıza yapılan yorumlar gerçektir. Bir yapımcının yapabileceği en kötü şey oyununa gelen eleştiri karşısında savunmaya geçmektir. Eğer biri yaptığınız şeyi eleştiriyorsa bunu dinlemeli ve nasıl düzeltebileceğinizi düşünmelisiniz."

PAMUK YUMUŞAKLIĞINDA BİR İNSAN

Oyunlarını farklı kılan şeylerden biri de çalışma prensibiyle alakalı. Kendisi konseptlerle, fikirler yazılı kâğıtlarla ya da upuzun hikâyelerle ilgilenmiyor. Aklına gelen fikirleri doğrudan prototip haline getiriyor; oynuyor, ekibine oynatıyor ve gelen görüşlere göre o prototip üzerinde değişiklikler yapmaya başlıyor. Simgolf'ü nasıl yaptığını biliyor musunuz? Uzun zaman boyunca dinozorlu bir oyun yapmak istemiş, üzerinde çokça çalışmış ama en sonunda oyunu yeterince eğlenceli hale getiremeyeceğini kabul etmiş Meier. Ekibinin karşısına çıkmış, dinozorlu oyunla işinin bittiğini söylemiş ve eve gitmiş. İki hafta boyunca ofise uğramamış. İki hafta sonra geldiğindeyse elinde SimGolf'ün oynanabilir bir prototipi varmış.

Anlık fikirleri oynanabilir oyunlar haline getirdikten sonra oturup oynamaya başlıyor, başından kalkmak istemeyeceği kadar eğlenceli hale gelene kadar da değiştirmeye devam ediyor. Civilization'ın bağımlılık yaratan yapısı da buradan geliyor aslında. Mesela Civilization'ın ilk halinin gerçek zamanlı düşünüldüğünü biliyor muydunuz? Meier oturup bir şeylerin inşa olmasını izlemenin fazla pasif olduğunu ve yeterince eğlenceli bulmadığını, bu yüzden sıra tabanlı sisteme geçerek oyuncu işini bitirene dek zamanın önemsiz olduğu bir yapıya geçtiğini söylüyor. Bunun yanı sıra oyunlarında asla bir ana hikâyeye bağlılık da göremezsiniz örneğin. Çünkü ona göre herkesin oyun tecrübesi kendine has olmalı.

Şimdilik emekli olmayı düşünmüyormuş 62 yaşındaki üstat. "Şu an zaten emekli gibiyim," diyor ve yapmaktan en fazla zevk aldığı şeyin oyun yapmak olduğunu söylüyor, bizleri mutlu ediyor. Başına isminin koyulduğu daha nice başyapıt görürüz umarım.



A SID MEIER GAME

Neden Meier'in her oyunun başında isminin bulunduğunu hiç merak ettiniz mi? Meier ve ortağı Bill Stealy, iki farklı yanıt vermişler bu soruya. Meier'e göre bunun sebebi Pirates! üzerinde çalışırken Stealy'nin gelip "Yeni uçuş simülasyonunu ne zaman yapacaksın?" diye sorması. Meier o an bir korsan oyunu üzerinde çalıştığını söyleyince ortağı "O zaman başına senin adını koyalım. Belki önceki oyunumuzu beğenenler buna da bakmak ister." diye bir fikir atmış. Stealy'nin hatırladığına göreyse bir akşam yemeğinde Robin Williams'a denk gelmişler ve büyük bir oyun meraklısı olan Williams'la epey uzun bir sohbete girmişler. Bu sohbet esnasında Robin Williams Stealy'e; "Sid'in adını oyunlarınızın başına koyup onu bir star gibi sunmalısınız bence." demiş ve o günden sonra çıkan oyunların başına Sid Meier ismi koyulmaya başlanmış.



ZAMAN ÇİZELGESİ

1954 Kanada'nın Sarnia şehri'nde doğdu, çocukluğu kutulu oyunlar ve kitaplar arasında geçti. Birkaç yıl sonra Amerika'ya taşındı.

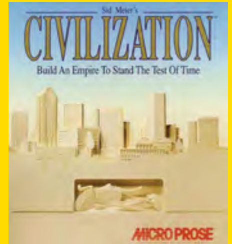
1982 İş arkadaşı Bill Stealy'yle birlikte MicroProse'u kurdu.



1987 Adını alan ilk oyun olan Sid Meier's Pirates! çıkışını yaptı.



1990 Strateji oyunlarının çok az olduğu bir dönemde çıkan Railroad Tycoon çok iyi yorumlar aldı.



1991 Civilization serisinin kendi dizayn ettiği tek oyunu olan Sid Meier's Civilization çıkışını yaptı ve 800 bin kopya satarak büyük bir başarıya imza attı.

1996 Jeff Briggs'le birlikte Firaxis'i kurdu. Firmanın oyun yapım mantığından şirket içindeki atmosfere kadar her konuda büyük etkisi oldu.

1999 Academy of Interactive Arts & Sciences'ın Onur listesine Shigeru Miyamoto'nun ardından giren ikinci isim oldu.

2008 Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda "Yaşam Boyu Başarı Ödülü" aldı.

ÖN İNCELEME
The Legend of Zelda: Breath of the Wild



TÜR: Aksiyon/Macera **YAPIMCI:** Nintendo EPD **DAĞITIMCI:** Nintendo **PLATFORM:** Wii U, Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD



Vahşi bir doğada tamamen özgür bir Link

EMRE SÜMER

"Derin ve gizemli uykusundan uyanan Link'i esrarengiz bir ses Hyrule'a yönlendirir. Fakat Hyrule'un artık o bildiğimiz güzel günlerinden eser kalmamıştır. Yaşlı bir adamdan öğrendiği kadarıyla yüz yıl önce Ganon ortaya çıkmış ve Hyrule'u harabeye çevirmiştir. Gücüne karşı konulamaz Ganon ise ancak Hyrule Kalesi'ne hapsedilebilmiştir. Fakat mührün gücü her geçen gün zayıflamakta ve serbest kalacağı günü bekleyen Ganon'un gücü aksine günbegün artmaktadır. Hyrule'un başına gelenlerin bütün dünyanın da başına gelmemesi için Link'in onu durdurmaktan başka çaresi yoktur…"

Girişteki karamsar öykü canınızı sıkmış olabilir fakat içiniz rahat olsun, *Breath of the Wild*'ın kendisi pırıl pırıl geliyor. Zira CD-i için çıkan (sonra da seriden çıkartılan) üç oyunu saymazsanız ilk oyundan sonuncusuna kadar sevenlerinin hep yüzünü güldüren nadir serilerdendir *The Legend of Zelda*. Keza bu kaide yaklaşan *Breath of the Wild* ile de değişmeyecek gibi duruyor.

GEÇ OLSUN AMA GÜZEL OLSUN

Önce Wii U için duyurulan ve aslında çoktan çıkmış olması gereken oyun evrile evrile Switch'e kadar geldi. Lakin beklediğimize de değecek gibi. *Breath of the Wild*'la birlikte seride yıllardır beklenen açık dünya konseptine kavuşuyoruz. Fuarlardaki tanıtımlardan ve yapımcıların açıklamalarından anladığımız kadarıyla da oyunun dünyası bir hayli büyük. *Twilight Princess*'in dünyasından 12 kat daha büyük diyeyim gerisini siz düşünün! Ama işin en ilgi çekici tarafı da oyunun çizgisel bir oynanışa sahip olmaması. İstediğimiz zindana istediğimiz sırayla girebileceğiz ki bu seri için önemli bir ilk. Hatta yapımcı **Eiji Aonuma** oyuncuların eğer isterlerse öykü kısmına hiç bulaşmadan da oyunun sonuna ulaşabileceğini iddia ediyor. Oyunun artık sizi "şu zindana git, şu eşyayı al gel bakayım" şeklinde ayak işleri için kullandığı dönem sona eriyor yani.

Tabii bu devasa dünya bizler için sadece bir doğa portresi olarak kalmayacak, çünkü Link artık hem zıplayabiliyor, hem de istediği her yere tırmanabiliyor. Şahsen özellikle yeni gelen tırmanma özelliğinin benim gibi maceracı ruhlu oyuncular bulunmaz bir nimet olduğunu düşünüyorum. Bin bir zorlukla tırmandığı bir kuleden manzarayı izlemeyi kim sevmez ki? Ayrıca artık silahlarımızın da belirli bir dayanıklılığı olacak fakat kullanılamaz hale gelen silahlarımızı da başka şekillerde değerlendirebileceğiz. Kırılmış kalkanımızı bir snowboard olarak kullanmak gibi mesela. Anlaşılan envanter yönetimi de ilk kez seride önemli bir yer tutacak.

Serinin hayranları bilirler, Link'in her oyunda oldukça özgün bir eşyası olur. Bu oyunda da Sheikah Slate isimli eşyamızla haritamıza notlar alabiliyor ve düşmanlarımızın özelliklerini inceleyebiliyoruz. Ayrıca üzerine çeşitli rünler takarak zaman kontrolü gibi türlü türlü yeni özellikler de

Oyunun ciddi anlamda dikkat çeken fizik motoru eğlenceli anlar yaratabilir.



kazandırmak mümkün. Sevenleri için oyunun Amiibo desteği sunacağını da ekleyelim bu arada unutmadan.

SORUMLULUK KIRMAMAN GEREKEN BİR ÇÖMLEKTİR

Breath of the Wild'ın gelecek sene çıkacak olan Switch'in gözbebeklerinden biri olacağı kesin. Aynı zamanda boynu bükük Wii U sahiplerini de sevindirecek son oyunlardan biri olacak gibi gözüküyor. Zira oyunun şu an için fuarlarda aldığı tepkiler hayli olumlu. Hatta şimdiye kadar katıldığı her fuarın en iyi oyun adayı oldu (bazılarında da seçildi) ve oynanabildiği kadarıyla da herkesten tam not aldı. Her ne kadar Wii U'nun oyunun büyük dünyasını yansıtırken biraz zorlanması eleştirilse de açık dünyasının getirdiği özgürlük ve yeni fizik mekanikleri hayli beğeni topladı.

Kendi adıma da *BotW*'un oldukça başarılı olacağına inanıyorum. Nedenine gelince; açık dünya tercihi temelinde keşfetme dürtüsü yatan *The Legend of Zelda* serisi için alınabilecek en doğru kararlardan biri çünkü. Her ne kadar kendim daha çizgisel oyunları tercih etsem de (cidden) bu özellik sayesinde her oyuncunun kendi özgün macerası ve hatıraları olacak gibi gözüküyor. Oyunun yapımcısı **Shigeru Miyamoto** da seriyi çocukken yaptığı mağara keşiflerinden esinlenerek yaratmamış mıydı zaten? Aynı şekilde yeni eklenen zıplama ve tırmanma mekanikleri sayesinde meraklı oyuncuların tırmanmadık dağ-taş ve girmedik delik bırakmayacağı ve oyun süresinin hayli uzayacağı aşikâr. E bunların üzerine biraz iyi görsel ve kaliteli müzik kattınız mı başarısız olmaması için hiçbir de sebep yok doğrusu.

Kesin tarihi şimdilik belli olmasa da sayısız ertelemenin ardından oyun 2017'de bizlerle buluşacak... diye bekliyoruz. Fakat çıkışına çok da uzun bir süre kalmayan oyunun omuzlarına daha şimdiden hayli ağır bir yük binmiş durumda. Nintendo'nun planları serinin ruhunu koruyup aynı zamanda taze ruh katacak köklü değişikler yapmak olduğu için serinin azılı hayranlarının ilk tepkilerini merak etmemek elde değil. Zira yeni oyuncuları kazanmak için yapılan hamleler eskileri de kaybedebileceği için hayli riskli olma özelliği taşıyor ki bu tarz köklü oyun serilerine yenilik getirirken her zaman göğüslenmesi gereken bir risk bu. Aynı şekilde oyun medyası da daha şimdiden *Breath of the Wild*'ı Nintendo'nun en büyük işlerinden biri olarak yaftalamış durumda. Bunun üzerine bir de oyunun Switch'in çıkışındaki satışlarını etkileyecek en önemli oyunlardan biri olduğunu da eklersek artık siz düşünün yapımcı ekibin üzerindeki stresi.

Şimdiye kadar onca badire atlatmış Link bunu mu başaramayacak? Bekleyin ve görün…

BREATH OF THE WILD'IN, MART'TA ÇIKMASI BEKLENEN SWITCH'İN GÖZBEBEKLERİNDEN BİRİ OLACAĞI KESİN.



İstediğimiz zindana istediğimiz zaman girebilecek olmamız keşif duygusuna şüphesiz çok şey katacak.

KOCAMAN BİR DÜNYA

Oyunun dünyası daha renkli, açık ve özgür olmasının yanı sıra farklı da bir renk paletine sahip fark edebileceğiniz üzere. Bu konuda yapımcı ekip guaj boyayla yapılan açık hava resimlerinden esinlendiklerini söylüyor. Böylece kendine has bir tarz yakalamakla kalmamış, dünyanın büyüklüğüne ve özgürlüğüne daha güzel vurgu yapabilmişler.





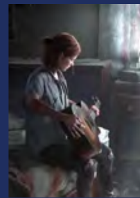
TARİH: 3-4 Aralık 2016 YER: Anaheim Convention Center

PLAYSTATION EXPERIENCE 2016

Sony'nin yeni yıl hediyeleri her yıl daha ihtişamlı oluyor!

TARIK KAPLAN

Yılı canlı canlı bitirmek isteyen oyun sektörünün son yıllarda yepyeni bir kozu var: Playstation Experience. Her yıl giderek daha önemli haberler almaya başladığımız etkinlik Sony'nin kendi platformları için haber alabileceğimiz bir numaralı yer haline geliyor yavaş yavaş. Bu seneki de Sony'nin özellikle PSVR ve PS4 Pro gibi yeni donanımları için reklam ve uzun vadeli planlarını açıklama konusunda harika bir bilgi kaynağı oldu. Adeta "Herkes bir PS4 alacak, kaçarı yok!" diye bağıran etkinlikte en merak ettiğimiz oyunlarla ilgili de fragmanlara doyduk.



THE LAST OF US: PART II

Son yılların en başarılı konsol oyunlarından biriydi *The Last of Us*, şüphesiz. PS4 edindikten sonra, ilk oynayıp bitirdiğim oyundu aynı zamanda. Basit ve rahat oynanış, güzel animasyon ve grafikler, yoğun ve duygusal bir hikâye ile birleşince tadı damakta kalan bir aksiyon çıkmıştı ortaya. Yapımcı firma da aynı tadı yeniden yakalama ihtiyacı hissetmiş olmalı ki, PSX'teki tanıtım filmiyle akılları başlardan aldı *The Last of Us - Part II*. Elimizdeki bilgiler şimdilik kısıtlı: Oynayacağımız ana karakter Ellie olacak, olaylar ilk oyunun dört yıl sonrasında geçecek. Kısa tanıtım filmindeki görüntüler grafik ve animasyonların kalitesi hakkında fikir veriyor doğrusu. Yapımcı Naughty Dog ekibinden tasarımcı **Neil Druckmann**'ın açıklamalarına göre, ilk oyunun öykü odağında "sevgi" yer alırken, yeni bölümde "nefret" duygusunu merkezde hissedeceğiz. İlk oyunun tatmin edici bir sonla bitişinin ardından yeni bir bölüme gerek var mıydı şeklindeki endişeleri de yanıtlıyor Druckmann: "Joel ve Ellie karakterlerini çok seviyoruz. Sevdiğimiz bu karakterler aracılığıyla, yeni ve güzel bir öykü sunacağız oyunseverlere." Çıkış tarihi kesin belli olmayan, henüz başlangıç safhasında bulunan yeni bölümü şimdiden bekliyoruz biz *The Last of Us*'ı sevmiş oyuncular. (*yani oynayan herkes! -T*) **-Noyan**

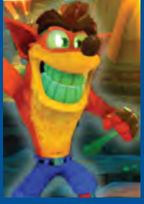


DEATH STRANDING

Kojima Productions'ın merakla beklenen çocuğu ilk fragmanıyla beynimizi güzelce ısıttıysa bu seferkiyle tümden yaktı. Başından sonuna garip bir gerilimle ve anlam vermeye çalıştığınız bin bir ufak ayrıntıyla dolu tam bir Kojima fragmanı izledik. Oyunun sopa kadar ipi de kullanacağını söylerken neyi kast ettiğini az çok anladığımızı düşünüyoruz ama tabii ufacık klip üzerinde yüzlerce teori olunca neyin doğru neyin yanlış çıkacağı belli olmuyor. Klibin en dikkat çekici yanlardan biri de **Del Toro** ve **Mikkelsen**'in performanslarıydı herhalde. Ciddi şekilde merak uyandıran karakterler göreceğimiz kesin gibi şimdiden.



Kojima oyunun panelinde oyun motoru olarak *Horizon: Zero Dawn*'ın da kullandığı Decima Engine'i kullanacağını açıkladı bir de. Ha unutmadan, başında "A Hideo Kojima Game" yazan bütün fragmanları üst üste oynatınca Konami'ye yazılmış bir beste çıkıyormuş, çok acayip. **-Tarık**



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

Naughty Dog'un ne olduğu hakkında pek bir fikrimiz yoktu ve aslında pek umurumuzda da değildi. Yani işte oyun yapmışlar falan... Şimdiki gibi büyük bir marka değiller. Kimimiz direkt oyunun kendisiyle, kimimiz de PlayStation'nun yanında verilen demo oyun CD'si sayesinde tanıştık Crash'le. Crash, Anavatanı Avusturalya olan bir tür keseli kemirgendi. Kendisiyle elma armut gibi bir takım meyveleri topluyor, kutuları parçalıyor, engellerin üzerinden atlıyor, Dr. Neo Cortex ve Uka Uka'nın (kötü kalpli maske) dünyayı ele geçirmesine engel olmaya çalışıyorduk. İyi-kötü 11 adet oyunu hayatımıza girdi *Crash* serisinin ve bundan hiç şikâyetçi olmadık sanırım. Tabii zamanla unuttuk seriyi. Naughty Dog, *Uncharted 4*'te bakın bunu da biz yaptık unutmayın sakın diye selam çakmasaydı belki çoğumuz hatırlamayacaktı bile. *Uncharted 4*'ün içine zekice yerleştirilmiş *Crash Bandicoot* bölümüyle çok temiz nabız yokladı Naughty Dog. İlk üç oyunun yeniden yapımlarını kapsayan N. Sane Trilogy'nin 2017'de bizimle olacak olması beni çok mutlu ediyor. Bu arada kapanış Uka Uka'dan gelsin "Free, Again" **-Emre K.**



MARVEL VS CAPCOM INFINITE

Dikkat edenler fark etmiştir ki oyun *MvsC* 4 değil "*Infinite*" olarak çıkıyor. Evet, Marvel evrenindeki Infinite Stone'lara gönderme, hatta fazlası var. Yapımcılar bilerek "4" demediklerini açıklıyor çünkü eskisi gibi 3 vs. 3 olarak oynanmıyor oyun; 2 vs. 2 oynanıyor. Infinite Stone'lar ise oynanışa büyük etki ediyor. Örnek olarak Time Stone seçilirse daha kıvrak hareketler, daha hızlı vuruşlar yapabileceksiniz. Power Stone seçerseniz daha güçlü hareketler yapabileceksiniz (stone'lar bu kadarla sınırlı kalmayacakmış elbette). *Street Fighter x Tekken*'de olduğu gibi bu stone'ları maç öncesi seçmek durumundasınız. Ve yine *SFxT*'deki gibi ikinci adamınızı tag yapar gibi çağırıp kısa süreliğine onu kontrol edebiliyorsunuz. Bu özelliğin güzelliği, ikinci adamı istediğiniz zaman, bir kombo arasında bile çağırabiliyor oluşunuz. Kombo potansiyellerini siz hayal edin! Kadroda şu anlık Captain America, Captain Marvel, Iron Man, Mega Man, Morrigan, Ryu bulunuyor. Çıkış platformlarıysa PC, Xbox One ve PS4 olacak. **-Volkan**



NIOH

Her yeni fragmanıyla daha fazla ilgimi çeken "*feodal Dark Souls*" *Nioh*, PS Experience'ta da gazı körükleyen bir videoyla çıktı karşımıza. Yapımı arap saçına dönen oyunlardan olmasına karşın bitime yaklaştıkça savaş sisteminin ve hikâyesinin iyice yerine oturduğunu gördük oyunun. PS4 Pro'da daha yüksek görüntü kalitesiyle oynayabileceğimizin de altı çizildi elbette. 8 Şubat'ta çıkması planlanan oyunu bağdaş kurmuş, sakin bir şekilde bekliyor olabiliriz ama çıktıktan sonra durumun değişeceğin emin olun. **-Tarık**



100'DEN FAZLA DENENEBİLİR OYUNLA ETKİNLİĞE KATILANLAR DA BİRÇOK YENİ TECRÜBE EDİNDİ.



HORIZON: ZERO DAWN

Şubat'ı iple çekme sebeplerimizden biri olan *Horizon* herhalde ilk göründüğü andan beri birçok kişinin kulaklarını kedi gibi dikmesine sebep olmuştur. PSX'te yayınlanan ve elbette PS4 Pro'nun gücünü en bariz şekilde gösterme amacı da güden fragmanda oyunun devasa açık dünyasıyla habitatını, yani metal hayvanları daha yakından gördük. Tasarımlardan etkilenmemek elde değil gerçekten, her bir yaratığın ilham aldığı hayvan çok net şekilde görünse de dinozorumsu dev hayvanlardan metalik timsahlara kadar öyle çeşitli ve özgün görünüyorlar ki insanın o dünyaya dalıp keşfedesi geliyor. Sonunda dünyanın bu halde olma sebebini de öğreneceğimiz çıtlatıldı videoda zaten. E o zaman neyi bekliyoruz? Şubat'ı tabii ki... **-Tarık**



UNCHARTED: THE LOST LEGACY

Benim için PS Experience'ta en heyecanlandırıcı tanıtımlardan biriydi the Lost Legacy. Uncharted 4'e doyamayanlardan olduğum için videonun ortalarında kendimi paralamaya başlamıştım bile. Gözüm umutsuzca bir Uncharted projesi ararken bize sunulan *The Lost Legacy*'nin Ortadoğu havası bana tüm seriyi tekrar oynatacak gazı verdi bile. Videoyu herkes izlemiştir diye umarak asıl seride bence hakkı yenen Chloe'yi yöneteceğimiz *The Lost Legacy*'de dördüncü oyundan hatırlayacağımız Nadine bize eşlik ediyor. *Last of Us*'ın DLC'si Left Behind'dan daha uzun olacağının da altını çizeyim. **-Emre K.**

DİĞER YAPIMLAR

Özellikle bağımsızlar cephesinde epey zengindi PSX. Birçoğundan bahsetmek için henüz erken olsa da aralarında dikkat çeken ve güzel potansiyelleri olan yapımlar da bol. Sony'nin bağımsız yapımcılara verdiği desteğin de artması ve PS Experience'ta giderek daha çok bağımsız oyun görmemiz, bu sektörün kalbi olan PC oyunculuğundan da bir kayma gerçekleşebileceğini gösteriyor adeta. Konsollara çıkan bağımsızların sayısı arttıkça konsollar da daha kıymete bineceğinden bu yönelim oldukça önemliydi.

PS VR

Sony'nin en yeni oyuncağı PS VR'ın gelecek planlarını göstermek için de güzel bir etkinlik oldu PSX. Ülkemizde henüz resmi olarak satışa sunulmadığından çok göz önünde olmasa da sanal gerçeklik teknolojisini en rahat yayabilecek alet konumundaki PS VR için pek çok oyun gösterildi. Buna karşın asıl deneyimi ilk elden deneme şansı bulanlar edindi. 100'den fazla oyunun oynandığı etkinlikte PS VR'ın da neler yapabileceği daha iyi anlaşıldı.



TARIK KAPLAN

2016'NIN OYUN DÜNYASINDAKİ SKANDALLARI

Olaylı yılın saklanamayan kirli çamaşırları

2016'nın nasıl geçtiğiyle ilgili hiç kimse çok fazla konuşmak istemese de, oyun piyasasında işler konuşulmayacak denli kötü değildi aslında. Yılın Oyunları dosyamızda görebileceğiniz gibi pek çok güzel oyunla buluşturdu bu yıl bizi, ne var ki piyasa da tıpkı yılın kendisi gibi pek durağan değildi. Kimi güzel şeyler oldu ama onların yeri burası değil. Burası Olay Mahalli ve burada 2016'nın oyun piyasasındaki büyüklü küçüklü olaylar var.

REKABET KURUMU KARARLARI

2015 yılının Mart ayında başlayan bir soruşturmaydı aslında Rekabet Kurumu'nunki. Türkiye'deki tekel distrübütör Aral Game'in yanı sıra Teknosa, Gold, Kliksa, D&R gibi dev firmaların oyunların son satış fiyatları konusunda anlaşma içerisinde oldukları iddiasıydı araştırılan. 2016 yılının Kasım ayında soruşturmanın sonucu nihayet belli oldu ve bahsi geçen firmalar ciddi para cezalarına çarptırıldı. Ne var ki en az cezayı Aral'ın alması ve verilen cezaların uzun vadede herhangi bir yaptırımının olmayacağı gerçeği düşünülünce bu cezaların pek bir şey değiştirmeyeceğine kesin gözüyle baktık. Olsun, haksız rekabetin ortaya çıkıp sorumluların cezalandırılması adaleti tamamen sağlamasa da varlığını hatırlattı en azından.

OCULUS'UN SANAL GERÇEKLİKTE KORSANIN ÖNÜNÜ AÇMASI

Her şey Oculus'un, Rift'e özel yapılmış oyunları Vive'da da oynayabilmeyi sağlayan Revive adındaki bir programa karşı savaş açmasıyla başladı. Kendi markalarını ciddi anlamda sahiplenen firma, Revive'ın çalışma prensibini engelleyecek bir güncelleme yayınlayarak donanım olarak oldukça benzer yapıda olan Vive ile oyun paylaşımını imkânsız hale getirmek istedi. Ne var ki bunu yapma yöntemleri pek de sağlam değildi. Revive'ın yazılımcısı sadece birkaç gün içinde bu güncellemeyi aşacak bir çözüm geliştirdi; Oculus'un DRM'ini etkisiz bırakan bir güncelleme, işi yapmaya yetiyordu. Ama bu durum yanında bir de sorun getirdi; DRM'in etkisiz kalması sanal gerçeklik cihazlarında korsan oyun oynanabilmesini sağlıyordu.

PERFORMANS SANATÇILARI BİRLİĞİNİN GREV KARARI

SAG-AFTRA isimli, açılımının fazlaca uzun ve gereksiz olduğu bir ses ve performans sanatçıları birliği, başta EA, Activision ve Warner Bros. olmak üzere tam 11 oyun firmasına karşı greve gitme kararı aldı. Grev kararı 2015'in Şubat ayından beri karşılıklı olarak devam eden "şartların iyileştirilmesi ve kontrat yenilenmesi" görüşmelerinden sonuç alınamamasından kaynaklı... Yaklaşık 160 bin kişiden oluşan birlik, bahsi geçen kurumların sanatçıların ses sağlığına gerekli özeni göstermediği, 1994'te imzalanmış bir anlaşmaya bağlı olarak çalıştıkları ve bunun yenilenmesi gerektiği, ücretlerinin yetersiz olduğu ve bazı sanatçıların üzerlerinde çalıştıkları projelerden bile haberdar edilmemesinden şikâyet ediyor. Grev hâlâ devam etmekte



Oyun dünyasını belki de en çok ilgilendiren olay sektörün ilk performans sanatçıları greviydi.





ve sonu nereye varacak hiç bilemiyoruz.

VALVE'IN KUMAR SİTELERİNİ GÖRMEZDEN GELDİĞİNİN ORTAYA ÇIKMASI

Her şey Counter Strike: Global Offensive oyununda kazanılan silah kaplamalarının belirli sitelerde bahis çipleri için kullanılmasıyla başladı. Steam'in kendi Pazar'ında ve yalnızca bu amaçla kurulmuş başka sitelerde gerçek parayla alınıp satılabilen, üstelik de bazılarının değeri 1000 lirayı aşan bu oyun içi eşyalar profesyonel maçlarda bahis için kullanılıyordu. Üstelik abone sayısı 10 milyonu aşanlar da dâhil olmak üzere bazı Youtube yayıncılarının insanları bu sitelere yönlendirdiği ortaya çıktı. Valve'ın bu durumdan haberinin olmaması olanaksızdı ama ancak olay skandal boyutuna ulaşıp tepki çektiğinde bir şeyler yapma ihtiyacı duydular. CS: GO eşyalarıyla bahis oynatan başlıca sitelere uyarı mesajları gönderildi ve siteler kapatıldı ama ortada can sıkıcı bir soru işareti kaldı: Valve'ın açık sistemi bu tarz olaylara müsaade ediyor ve birileri fark etmedikçe müdahale edilmiyorsa, benzer bir olay başka oyunlar için de ortaya çıkacak mıydı?

AZARLAMAYA ALIŞTIĞIMIZ DEV OYUN YAYINCILARININ LİSTEDE KENDİLERİNE YER BULMAMASINI SEVİNÇLE KARŞILADIK.

Daha Neler Oldu?



PALMER LUCKY

■ Palmer Lucky'nin ABD başkanlık seçimleri öncesinde Hillary Clinton karşıtı agresif propagandalar yürüten bir sitenin destekçilerinden olduğu ortaya çıktı, pek çok kişi Oculus'u bu konuda ciddi şekilde suçladı. Palmer özür diledi.

■ Football Manager 2017 oldukça sevilmesine karşın Steam'de %35'e kadar inen bir olumlu yorum oranıyla karşılaştı. Sebebiyse Çinli oyuncuların oyunda Çince desteği olmadığından dolayı oyunu kötü incelemelerle bombalamasıydı. Bu olay oyuna Çince dil desteğinin gelmesini sağladı.

■ Digital Homicides adlı oyun firması oyunlarına negatif yorumlar yapan bir gruba üye olan 100 kadar anonim Steam kullanıcısnı dava etti, karşılığında Valve firmanın tüm oyunlarını Steam'den kaldırdı.

Nintendo®

■ Nintendo ve Bethesda, kendi markalarının hayran yapımı oyunlarını internetten kaldırmaya çalıştı. Nintendo bu konuda çok ciddi adımlar atarak oyun ödüllerinde hayran yapımı kategorisinin en büyük adaylarının girmesini engelledi, bu kategori ödüllerden kaldırıldı.

■ Sony gerçek adı Jihad olan Arap bir oyuncuyu kullanıcı adından dolayı banladı, durum anlaşılınca ismini değiştirmesi karşılığında hesabını geri açtı. Sony aynı zamanda "Let's Play" isim hakkını da satın almaya çalıştı, neyse ki beceremedi.

■ EA yanlışlıkla Burma'nın Origin'e erişimini tamamen kapattı. Durum fark edilince bunun bir hata olduğunu söyleyip durumu düzelteceklerini açıkladılar.

■ Microsoft'un kendi kendini geliştiren yapay zekası Tay, Twitter'da devreye girdi. İnternet trollerinin olaya el atmasıyla çok kısa bir sürede ırkçı, homofobik ve tam bir nefret canavarına dönüştü ve Microsoft'un halkla ilişkilerinde önemli yaralar açarak devreden çıkarıldı.

O NİYE ÖYLE OLDU? BU NİYE BÖYLE OLDU?



Günümüzde oyunların çizgisel ilerlemesinden ziyade farklı yollara sapması, oyunculara standart olmayan bir hikâye sunması ya da hikâyelerini diledikleri şekilde yönlendirebilmeleri isteniyor, arzu ediliyor, yapılmaya çalışılıyor. Peki bu ne kadar başarılabiliyor? Gerçekten yaptığımız seçimlerin farklı sonuçlar yarattığını hissedebiliyor muyuz? Ya da en baştan böyle olmasını istiyor muyuz? Oyungezer yazarlarının bu konuda farklı fikirleri var ve laflarını esirgemiyorlar. Sayfaları kendi isteğinizle çeviriyormuş hissi yaratan O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: Oyunlarda "seçim özgürlüğü" algısı
AYIN TARTIŞMACILARI: CAN ARABACI, İHSAN ASMAN, ONUR KAYA, SERPİL ULUTÜRK

SORU: OYUNLARDA SUNULAN "OYUNUN GİDİŞATINI ETKİLEYECEK" SEÇENEKLERİ NE DERECE ANLAMLI BULUYORSUN?

C: İflah olmaz bir RYO dinozoru olarak müthiş anlamlı buluyorum aslında. Oyunlar kişisel birer tecrübe sonuçta ve yaşadığım tecrübenin tasarımcının dayattığı tek bir şekilde değil de gerçekten benim yaptığım seçimlere göre şekillendiği hissi onu çok daha özgün ve unutulmaz kılıyor benim gözümde. Bazı oyunlar (sözüm sana TellTale, evet) o gidişatı çok etkileyemese de zaman zaman seçim illüzyonunu güzel verdiği için bir şeyleri etkilemiş hissiyatı verebiliyor; bir yere kadar o da kabulüm. Ancak asıl zevki hakikaten o seçimlerle şekillenen, dallanan budaklanan oyunlardan alıyorum açıkçası. Dönüp de favorim olan oyunlara baktıkça çoğunda bu özelliğin ortak olması da bunu destekliyor mesela. Son zamanlarda da bu tarz oyunların tekrar revaçta olmasına da ayrı seviniyorum zaten: Misal *The Witcher 3*, *Tyranny*, *Dreamfall Chapters*, önümüzdeki yılın başlarında beni çok mutlu edeceğini adım gibi bildiğim *Torment: Tides of Numenera* ve *Divinity: Original Sin 2*... Bunlar hep bir yerden sonra oyunun gidişatını ve hikâyesini etkileyecek seçimlere sahip, hatta "bu seçimi ben yaptım, sonuçları da bunlar" diye sorgulatacak sonuçlara sahip oyunlar. *Mass Effect* gibi "diyalog tekerinin sağ üstü hep iyi seçenektir" sığlığında oyunlara daha bir önyargılı yaklaşıyorum o yüzden. Zira neyi seçersem seçeyim olabileceklerin herkes için tamamen aynı ve şaşırtıcı olmayışı beni artık eskisi kadar çekmiyor; belli bir derinlik arıyorum hikâyede ve seçimlerimde. Hem gidişatı etkileyecek seçenekler tekrar oynanabilirliği de artırır. Neresinden tutsam şahane yani. Bana böyle oyunlarla daha sık gelsinler.

S: Çok güzel örnekler vermişsin Can ama her oyuncuya farklı bir son sunmak, herkese kendi seçimleri doğrultusunda farklı hikâyeler deneyimletmek bence hâlâ oyun yapımcılarının rüyalarına girmeye devam eden, çözülememiş bir konu. Bu işin en iddialı oyunları bile insana küçük bir kumpasın içinde olduğu hissini veriyor çünkü. Gerçi bunları söylerken benim aklımda daha ziyade *Heavy Rain*, *Life is Strange*, *Fable* gibi tüm olayı seçimlerle şekillenen bir hikâye anlatmak olan oyunlar var. Bu açıdan belki de RYO'larda yan bir öğe olarak kullanılan seçimlerle tümüyle seçimlere dayalı oyunları ayrıştırmak lazım. Hele Telltale oyunlarını konuya dâhil etmeye bile gerek yok. Onlar tıklanabilir hikâye yapmışlar, iyi ya da kötü olması bir yana kendi çapında ayrı bir model *The Walking Dead* falan. Benim "henüz başarılamadı" dememin sebebi de seçimlerin etkisini oyuncuya göstereceğiz derken hikâye anlatımında ipin ucunun kaçması. Tekme atarsan sen öleceksin - yumrukla girersen karşındaki ölecek gibi zar atıyormuşçasına seçim yaptıran örnekler de, telefonu açarsan arkadaşlığın bozulacak, açmazsan sınavı kaçıracaksın gibi hiç de gerçekçi olmayan sebep-sonuç ilişkileri de gözümü tırmalıyor. Yok mu bunun arası? Var. Neden yapılamıyor peki? Neyse, dur bir soluklanayım, sonra yine yazarım.

> HERKESE KENDİ SEÇİMLERİ DOĞRULTUSUNDA FARKLI HİKÂYELER DENEYİMLETMEK HÂLÂ OYUN YAPIMCILARININ KABUSU!
> -SERPİL

O: *Fable* diyince, oyunun Lost Chapters denen eklentiye kadarki kısmının sonu geldi aklıma... Eğer "ahlâki açıdan kötü" yolu seçersek ne oluyordu hatırlar mısınız? Elimize adını hatırlayamadığım, ismini internetten bulup hile yapmak da istemediğim çok güçlü bir kılıç geçiyordu. Peki ahlaklı takılırsak? Aynı kılıcın aydınlık versiyonunu alma şansına sahip oluyorduk. Yine benzer bir örnek vermek istediğimde aklıma gelen, ilk *Bioshock*'taki Little Sister seçimleri. Küçük kızları öldürmekle yaşatmak arasında ciddi anlamda bir kazanç farkı yoktu. Bu örnekleri kafamızda objektif olarak ölçüp biçtiğimizde gördüğümüz en baskın şey, "bize adil" olduklarıydı. Bana kalırsa bu, yani adalet, "seçim" kavramının yapısına ve anlamına ciddi anlamda ihanet eden bir durum. Çünkü hayatta karşımıza çıkan seçimlerde, bizim için tek belirleyici faktör "ahlak" olmuyor. Eğer durum öyle olsaydı eminim ki çok daha güzel bir dünyada yaşıyor olurduk ama değil, çoğumuz için ön planda olan şey aslında 'çıkar'. Ahlaklı olmak, "yeri geldiğinde kaybetmek pahasına doğru olanı yapmak" şeklinde dikeni olan bir gül. Lakin seçim mefhumunu hikâye akışına entegre eden oyunların yapımcılarında sıkça gördüğümüz "iyilik yaptıysa oyuncuyu mağdur etmeyelim, ayıp olur" mantalitesinin, gerçekçi, olgun seçimler yaratma çabasının önündeki en büyük engellerden biri olduğunu ve çok fazla oyunda gördüğümüz "oyuncunun egosunu dağlara çıkarma" alışkanlığının da bir uzantısı olduğunu düşünüyorum. Çünkü bence seçimlerin ödüllerine odaklanmak, kasıtlı ya da kasıtsız olarak onları siyah ve beyaza indirgeyen en büyük faktörlerden biri. Daha fazla griye ihtiyacımız var...

İ: Öncelikle, her oyuncuya tamamıyla bambaşka deneyimler yaşatacak derinlikte farklı hikâyeler hedefinin şu an için gerçekleşememiş bir düş olduğuna ben de katılıyorum. Bu rüyayı *Torment* ya da *Detroit: Become Human* gerçekleştirebilir belki; ama buna gerek var mı diye de soruyorum bir yandan. Zira Serpil'in yaptığı ayrımdan gidersek, bence seçimleri yan öğe şeklinde kullanan bazı oyunlar, evet belki her oyuncuya tamamen farklı bir hikâye vadetmese de, sunduğu yolların farklılığı konusunda gayet ikna edici olabiliyor. Bu açıdan aklıma ilk gelen örnek *KOTOR*. İlk bakışta oyuncular ya Karanlık ya da Aydınlık tarafın hikâyesini, dolayısıyla sadece iki farklı deneyimi yaşayacaklar gibi duruyor. Ama derinine indiğinizde, oyun size iki tarafın da verilen karar ve sonuçlardan tutun da oynanışı belirleyen 'force power'lara kadar gerçekten çok farklı olduğunu başarıyla hissettiriyordu ve bir şekilde, oyun iki türlü de sona erdiğinde verdiğiniz kararların gerekliliğine (ve sonuçlarının farklılığına) ikna olmuş şekilde kalkıyordunuz bilgisayarın başından.

Kendi kurgusu içindeki farklılıkları ikna edici bir şekilde sunan ve oynanışta da bunu karşılayabilen oyunları, "her oyuncuya, ona ait oldukça şahsi bir hikâye sunacağız" gibi büyük laflarla ortaya çıkıp, hikâyeyi bulamaç eden oyunlara göre iyi bir hikâye dinletmekte daha başarılı ve anlamlı buluyorum. *Vampire: Bloodlines* da bu oyunlardan biriydi bu arada. Bir de şu var; içinde yaşadığımız dünyayı ve buradaki meseleleri çok benzer retoriklerle tekrar kuran oyunlarda gerçekten de her birimiz çok farklı seçimler yapacak mıyız? Eğer aksi söz konusuysa, mesela neden *Life is Strange*'de belli önemli kararlarda oyuncuların ezici oranlarla uzlaştığını görüyoruz? Sanırım günümüz meseleleriyle iş yapan hikâyeler, gündemimizi kötülük hâlihazırda teslim aldığından, hep 'ahlaklı' seçimlere meyledecek. Bu önemli bir sorun bence.

SEÇİMLERİ YAN ÖĞE ŞEKLİNDE KULLANAN BAZI OYUNLAR SUNDUĞU YOLLARIN FARKLILIĞI KONUSUNDA GAYET İKNA EDİCİ OLABİLİYOR.
-İHSAN





SAYFA SONU SORUSU

HANGİ OYUNDA YAPTIĞIN SEÇİMDEN CİDDİ ANLAMDA PİŞMAN OLUP GERİ DÖNMEK İSTEDİN (YA DA DÖNDÜN)?

Can: Planescape: Torment'ta önceki hayatlarımın seçimlerinden pişman oldum. O yüzden bütün oyun boyunca Practical Incarnation'ın yaptıklarını telafi etmek için didinip durdum. Belki de Torment'in hayatımdaki en unutulmaz ize sahip oyun olmasının sebebi de bu: Dünyayı kurtarmaya çalışmak yerine önceki hayatlarımın yaptıklarını telafi etmeye çalıştığım, kişisel seviyede bana dokunan bir oyundu.

İhsan: Aslında böyle pek çok pişmanlık var ama ben ilk aklıma geleni söyleyeyim: Bloodlines'ta ilk oyunumun sonunda Ming Xiao denen ablayla işbirliği yapmamdan ötürü ilk anda biraz pişman olmuş ama bir yandan da her şeyin onun eliyle son bulmasından fazlasıyla mazoşistik bir zevk almıştım.

Onur: "E o zaman ne anlamı kaldı?" diyeceksiniz ama sonucunu kestiremediğim bir seçim çıkınca karşıma açıp netten bakıyorum ben :) O yüzden yok bende o pişmanlıklardan!

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

Her oyun anılarda iz bırakmaz. Bazıları yüze çalışmayı tercih ediyor.

ONUR KAYA

INJUSTICE 2



"Hacı akşam +5 Cowl buldum!"

Her türün bir kalıbına sığmayanı, bir delisi oluyor malumunuz. NetherRealm ve **Ed Boon** da iş dövüş oyunlarına gelince karakoyun gözümde. Çünkü aynı şeyi yapmayı hiç sevmeyen, oyunlarına bir yenilik getirmediklerinde canı sıkılan bir ekip bu adamlar belli ki. *Injustice* bu can sıkkınlığının ya kurbanı, ya da şaheseri olacak.

Neden bahsediyorum? Tabii ki *Injustice 2* ile kavuşacağımız ekipman sisteminden. Evet, *Injustice 2* hakikaten bir eşya sistemiyle geliyor. Oyunla ilgili en bahsetmeye değer şey an itibariyle bu, çünkü izlediğimiz videolara bakılırsa oyun hem hız, hem oynanış olarak öncüsüne epey bir benziyor. İşin merak uyandıran tarafı, dövüş sonlarında kazanacağımız bu eşyaların karakterimizin gücüne etki edecek ve sadece kozmetik olmayacak olması. Bilen bilir, dövüş oyunları oyuncular arası rekabetin, dolayısıyla da karakterler arası dengenin en önemli olduğu türlerden. Bu yüzden hâlihazırda dengeye zaten diğer dövüş oyunu yapımcıları kadar kasmayan NetherRealm ekibinin ipin ucunu kaçırmamasını ve işleri düzgün bir sisteme oturtmadan oyunu çıkarmamasını temenni ediyorum.

Değineceğim bir diğer nokta oyunun görselliği. Grafiksel kaliteden bahsetmiyorum ama (bu arada oyun *MKX*'de gördüğümüz modifiye edilmiş Unreal Engine 3'ü kullanıyor). Belki size de batmıştır, benim ilk *Injustice*'de en sevmediğim olaylardan biri karakterlerin kimilerinin oyunun görsel tarzına uygunsuz ve çirkin bir orantısızlığa sahip olmalarıydı. Ayrıca da plastik gibi duruyorlardı. Gördüğüm kadarıyla *Injustice 2* tasarım tarafında eşya sisteminin de bir getirisi olarak selefinden çok daha güçlü. Karakterlerin kostüm tasarımları cidden çok daha güzel görünüyor. Hem farklı ve taze bir karakter skalası olacağı da çok belli. Blue Beetle var yahu! Lakin sormadan edemeyeceğim, koskoca (!) Power Girl varken niye Supergirl'ü koydunuz abi oyuna? *(Supergirl'e laf yok! -T)*

Bu arada bahsini geçeyim, ilk oyunun çizgi romanını efsane yapan isim Tom Taylor, ikinci oyun ile beraber Injustice yazmaya geri dönüyor. Oyun iki koldan güçlü geliyor yani. Dengesizlikleri yüzünden kendisinden çabuk soğutmayan, kırk yılda bir gelecek süper kahraman dövme isteğinin dışında da kendini oynatabilen bir yapım olacak diye umuyorum *Injustice 2*.

TÜR: Dövüş **YAPIM:** NetherRealm Studios **DAĞITIM:** WB Games **PLATFORM:** PS4, Xbox One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Platinum Games **DAĞITIM:** Microsoft **PLATFORM:** PC, Xbox One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

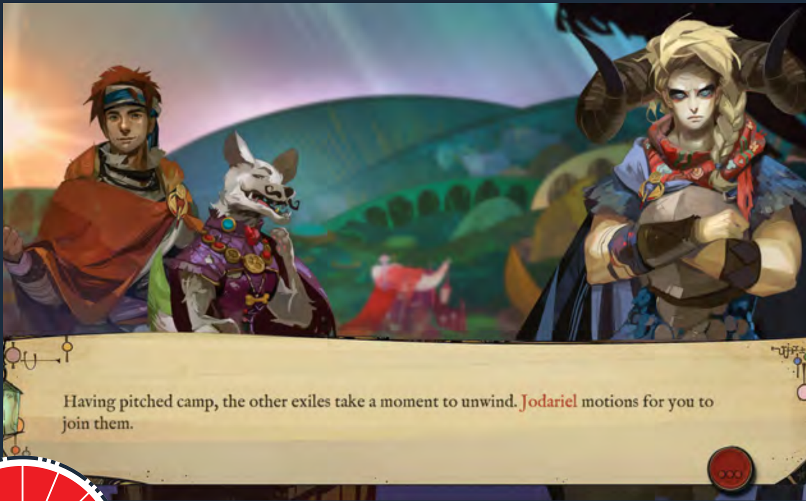
SCALEBOUND

Platinum önüme ne koysa yerim. *Metal Gear Rising*'i salyalar akıtarak bitirmiş, herkesin yerden yere vurduğu *Legend of Korra*'yı bile keyifle oynamıştım. Bu adamların elinden çıkacak bir *Devil May Cry 5* için ruhumu satacak, olmayan çocuğumu kesecek haldeyim, o kadar yani. Lakin bu yeni projeleri *Scalebound*'u biraz garipsememe engel olmadı. Bu kadar yıl safkan aksiyon oyunları piyasaya sürmüş bir firmanın, rol yapma öğeleri barındıran, kısmen açık dünya bir oyun yapmaya başlamış olması bana ilginç geliyor. Güvenli bölgelerinden çıkmış olmalarını takdir ediyorum. Şu haliyle farklı olma potansiyeli de taşıyor zaten *Scalebound*. Yanımızda ejderhayla, ona komutlar vererek, zaman zaman da sırtına binerek savaşıyor olmamız bir kere örneğini pek sık görmediğimiz bir durum. Görüldüğü üzere kendi zırhlı formumuz da var. Standart düşman gruplarıyla dövüşmekten bölüm sonu canavarlarından biriyle mücadeleye, oyunda gördüğümüz şeylerin içinde odak genelde dövüş mekanikleri ki kombolar, animasyonlar falan hiç de fena durmuyor.

Bunların iyi kotarılacağına güvenim tam, çünkü Platinum oyunda tek bir şeyi iyi yapsa o da dövüş sistemi olur. Lakin ilk defa grafik kalitesine bu kadar yoğunlaşan bir oyun yaptıklarının üstüne bol bol basıyorlar. Umarım bu hâlihazırda önceki yapımlarında iyi yaptıkları şeylerden taviz vermelerine sebep olmaz. O üzerine pek yoğunlaşılan grafik kalitesine gelirsek; nicel kalitede hiçbir sıkıntı yok. Açıkçası adamlar zaten oyunlarını en baştan hızlı oynanacak şekilde tasarladıkları için çıktığında görsel kalitede negatif yönde pek bir değişim göreceğimizi düşünmüyorum kendi adıma. Tasarım anlamında oyunu o kadar beğenmediğimi söylemeliyim



ama; şu haliyle Japon oyunlarında daha iyisini görmediğimiz bir şeyler sunacak gibi durmuyor ne yazık ki. Yine şu haliyle oturmuş bir tasarım felsefesi takip ediyor gibi de durmuyor ama bu konuda konuşmak için yeteri kadar şey görmedik. Ama sonuçta ne diyorum? Platinum'un kuluyum, kölesiyim. **-Onur**



İSTE METRE

PYRE

Supergiant Games'in adının geçtiği yerde ellerim titriyor. Bir kez daha göğsüme oturacak ağırlığın, boğazımda oluşacak yumrunun ve çok uzun süre peşimi bırakmayacak duyguların bana doğru yol aldığını hissediyorum. Heyecanlanıyorum. Unutulmayacak bir macerayı, günler ve geceler boyunca dinlenecek şarkılarla bezeyecek, her adımında bir sevinç ya da çaresizlik çığlığına dönüşecek bir hikâyeyle harmanlayacaklarını biliyorum. Ve sonuna geldiğimde bir "ah" çekerek her yerde ondan bahsedeceğimi de.

Pyre, Supergiant Games'in yeni oyunu. Görsel açıdan sanatsal bir şaheser olduğu gibi, müzikleriyle de yine bizi mest etmeye geliyor. Bir kadın, bir adam ve bir köpekten oluşan sürgünler grubunu, mistik bir araftan özgürlüğe kavuşturmak için gizemli bir kitabı rehber edineceğiz. Parti tabanlı bir RPG olarak karşımıza çıkacak olan *Pyre* adıyla da ayrıca dikkat çekici. Çünkü "ölülerin yakıldığı odun yığını" anlamını ele alırsak, konuya yeniden baktığımızda her şey daha da derinleşiyor. Ne de güzel oluyor.

"Exile is not the end" sloganıyla yola çıkan oyun, tıpkı *Transistor* gibi, PC ve PS4 için aynı anda çıkacak. Dahası, ilk kez bir Supergiant Games oyununda head-to-head adlı versus stili bir multiplayer modu yer alacak. Ama maalesef yalnızca lokal olarak. Bitmedi! Oynanabilir karakterler fragmanda görünen üçlüyle de sınırlı değilmiş. Daha fazlası geliştirilme aşamasında.

Gel. Kim olursan ol, ne olursan ol, Supergiant'tan olduğun sürece yine gel. **-Hazal**

TÜR: RYO **YAPIM:** Supergiant Games **DAĞITIM:** Supergiant Games **PLATFORM:** PC, PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

2016 YILININ OYUNLARI

Sürüyle güzel oyun arasından en iyilerini seçme mücadelemize hoş geldiniz!

Her sene yılın en önemli, en büyük toplantısı olarak başlar yılın en iyilerini seçeceğimiz buluşma. Herkesin kafasında bir fikir, oynadığı anda seçtiği bir birinci yoktur belki ama konuştukça, hatırladıkça, iyi ve kötü yönler masaya yatırıldıkça yavaş yavaş sivrilmeye başlar bazı yapımlar. Birinciliği kimin alacağı çok tartışılsa da, sonunda uzlaşmaya varıldığında çoğunluk tatmin olmuştur. Yani, genelde... Çünkü bu saydıklarımın hiçbiri olmadı bu sene.

“En iyi budur!” demenin belki de en zor olduğu yıllardan biriydi 2016. Yapmak istediği şeyleri çok iyi yapan öyle fazla oyun vardı ki, aralarından seçim yapmak çoğu zaman imkânsızdı. Biri serisini harika şekilde noktalarken biri yepyeni bir şey yapmaya çalışıyor ve altından başarıyla kalkıyordu. Biri yepyeni bir marka yaratıyor, öteki sevdiğimiz bir markayı en güzel şekilde sonlandırıyordu. Hâl buyken nasıl birini diğerinin önüne koyabilirdik ki? Biz de çoğu zaman yan yana dizmeye çalıştık bu kez, gerçekten öne çıkmayı hak edenlerin hepsine hakkını vermek istedik. Birincilerimiz de var elbette, yok değil. Ama gönlümüzün zirvesinde birden çok daha fazlasına yer var.



EN İYİ Episodik oyun

HITMAN



Episodik sistemin, aslında kendi içinde hiç de olgunlaşmamış bir içerik sunum şekli olduğunu bu sene Hitman ile anladık. Episodik sunum deyince akla ilk gelen şey olan Telltale oyunlarının aksine, içeriğini olabildiğince serbest bir sistem üzerine entegre edip, tekrar tüketimi opsiyonel olmaktan çıkaran bir döngü kurdu IO Interactive. Oyuncuyu, bölümleri öğrenmeye teşvik edip sonra edindiği tecrübeyi süreli içeriklerde göstermeye itti. Oynanıp unutulan bir oyun olmaya değil, tekrar tekrar dönülen bir servis olmaya odaklandı ve başardı Hitman. **-Onur**

ve diğerleri...

BATMAN: THE TELLTALE SERIES

Telltale elini nereye atsa iyi iş çıkartıyor. Batman konusunda ilk başlarda hikâyenin Bruce Wayne odaklı döneceğinin açıklanmasına şüpheyle yaklaşmış olsak da firma bütün şüphelerimizi ağzımıza geri tıktı. Şahsi fikrim oyunun, çıkmış herhangi bir Batman filminden çok daha iyi bir hikâyeye sahip olduğu yönünde. Her yeni bölümde kafanızda soru işaretleri bırakarak hayret ettiren yapısıyla, eksikleri olsa da en güzel Telltale deneyimlerinden biri oldu Batman. **-Nurettin**

KING'S QUEST

1980'li yılların ünlü macera oyunu serisinin aynı adlı yeniden yapımı olan, Sierra Ent. imzalı King's Quest, Graham'ın hayat hikâyesini tam bir peri masalı tadında, torununa bölüm bölüm anlattığı güzel bir oyundu. Biraz kafa çalıştırmayı gerektiren bulmacaları, şirin grafikleri ve kulak rahatlatan müzikleriyle bir sonraki bölümünü merak ettiren, bahse değer bir macera olarak hatırlayacağız. **-Noyan**



BATMAN: THE TELLTALE SERIES



2016 YILININ OYUNLARI



EN İYİ Strateji oyunu



XCOM 2

Oyun sektöründeki en önemli strateji yapımcılarından biri Firaxis. Yıllardır kötü yapımlarla iyice laçkaya dönen kült klasik XCOM serisini başarıyla günümüze uyarlamalarından sonra 2016'da çıkan XCOM 2'yle aynı başarıyı devam ettirdiler. DLC konusundaki yetersizliklerini bir kenara bırakırsak XCOM 2 bu senenin en iyi strateji oyunu olmayı fazlasıyla hak ediyor bana göre. Sıra tabanlı taktiksel savaş istiyorsanız XCOM'un eline halen kimse su dökemiyor. **-Nurettin**



ve diğerleri...

STELLARIS

Strateji oyunlarıyla gönüllerimize taht, cüzdanlarımıza park yeri kuran Paradox Interactive'in bu seneki en popüler oyunlarından biriydi 4x strateji oyunu Stellaris. En önemli özelliği muazzam büyük bir oyun alanı sunması ve 80 saate kadar varabilecek uzun oynama süresiydi. Haritanın boyutunu kurcalayarak dilerseniz 1000 yıldızdan oluşan bir galaksi oluşturabiliyordunuz yahu! Oyunculardan gelen dönüşlerle gelişmeye devam eden Stellaris için rahatlıkla bu senenin en iyi uzay temalı stratejisiydi diyebilirim. **-Nurettin**

HEARTS OF IRON IV

Gene bir Paradox Interactive oyunu en iyi stratejiler arasında yerini aldı. Hearts of Iron IV "Peki ya İkinci Dünya Savaşı farklı şekilde gelişseydi ne olurdu?" sorusunu sizin cevaplamanıza imkân veriyor. Derinlikte çığır açan bu strateji oyunu, zoru seven herkesin mutlaka denemesi gereken bir yapım. Ayrıca dilerseniz Türkiye'yi seçip İsmet İnönü'yle ülkenin kaderini belirleyebiliyorsunuz. **-Nurettin**

TOTAL WAR: WARHAMMER

Heroes III oynadığım yıllardan beri gerçek zamanlı olarak, gerçek sayıdaki fantastik birimlerimizi kontrol ettiğimiz bir strateji oyununu hayal edegelmişimdir. İşte TWW bunu yapıyordu ve tarihi TW'lerin formülünün üzerine FRP makyajı yapılmış bir oyundan çok öteydi. Her ırk bambaşka, daha önce hiçbir stratejide olmayan bir oynanış sunuyordu. Bazılarımıza (bana!) göre Yılın Stratejisi payesini daha çok hak eden bir oyun yok ama neyse... Kızgın değilim, duvarda sinek vardı, onu yumrukluyorum. **-Ömer**

BURAYA SIĞMAYAN CIV VI, WORMS W.M.D, MASTER OF ORION GİBİ AĞIR TOPLARI DA UNUTMADIK.



EN İYİ Dövüş oyunları

VOLKAN TURAN



THE KING OF FIGHTERS XIV

#1 The KING of FIGHTERS XIV

İşte adının hakkını verebilen, özlenen KOF oyunu, nihayet 2016'da gelmeyi başardı. Her ne kadar yapımcısı da dağıtımcıları da oyuna yeterince ilgi göstermediğinden çok satmıyorsa da bu onun 2016'da çıkan en iyi dövüş oyunu olduğu gerçeğini değiştirmez. Aslında Revelator ile son ana kadar kapıştı, ama Revelator biraz SIGN'ın ekmeğini yediği için KOFXIV bir adım öne çıkıyor. 50 karakter, bir dolu arena, standartların üstü netcode, yenisine de eskisine de hitap eden KOF-stili oynanış, hikâye modu, görev modu derken KOF XIV'ün başına oturan bir daha zor kalkar. 3 vs 3'ün en güzel örneklerinden olan oyun güzelleşmeye de devam ediyor. Ocak ayındaki yeni grafik paketiyle biraz daha iyileşecek. Ardından yeni karakterler bekleniyor. Global çaptaki turnuvaları bir SFV etmez ama "işini adam gibi yapma" konusunda beş kat daha iyi. Hâlâ KOF'a bulaşmadıysanız, şimdi tam sırası.

ve diğerleri...

#2 GUILTY GEAR XRD -REVELATOR-

Geçen senenin -SIGN- versiyonun ardından bu sene de REVELATOR çıkageldi. Yanlış anlaşılmasın; oyun DLC olarak sunulmadı, bildiğiniz tek başına satılıyor. Bu servis tartışmaya açık olsa da oyunun içeriği tartışmasız harika. Tam bir mod zengini, görmüş olduğumuz en iyi netcode'a sahip, PC'de sorunsuz, PS3-PS4 arasında cross-platform desteği var. Harika hikâye modu, harika pratik modu, versus modu vs derken parmak uçlarımız nasır tuttu! Bu listenin en zor oyunudur kendisi.

#3 MORTAL KOMBAT XL

"Ama MKX bu yıl çıkmadı" diyen sen! Otur yerine! Biz de biliyoruz MKX bu yıl çıkmadı ama MKXL bu yıl çıktı kardeşim! Yeni dengeleme paketi, META'daki yeni anlayış, ikinci sezon karakterleri, yeni arenalar derken aslında oyun %50 yeni çıktı diyebiliriz. Ve şu ana kadarki en dengeli MK olmayı da başardı. Keşke PC desteğini hızla kesmeselerdi. Altı ay sonra da olsa beklenen PC desteği neyse ki geldi. Muhtemelen 2017 son senesi olur.

#4 BLAZBLUE: CENTRAL FICTION

Sekiz yılda Arc System Works'ün ikinci en büyük çocuğu olmayı başardı BlazBlue. Guilty Gear'a göre daha uzun ve derin konu anlayışı CF'de de devam etti. Eski-yeni karakterler, harika oynanış dinamikleri, yeni oyuncuyu da pro oyuncuyu da tatmin eden zorluk seviyeleri, harika modlar ve online performans derken BlazBlue'yu bu yıl es geçemezdik.

#5 STREET FIGHTER V

Heyt be! Kim derdi ki yeni bir Street Fighter oyunu çıkacak ve birinci sırada değil de son sırada yerini alacak... Ama işte ne oldum değil, ne olacağım demeli bir oyun! Street Fighter V hızlı duyuruldu, hızlı çıktı, eksik içerikle ve pek çok sorunla geldi, sonuçsa şaşırtıcı olmadı. En fanatik SF'ciler bile oyuna burun kıvırdı. SFIV satış başarısının yakınından bile geçemedi. Her ne kadar ücretsiz DLC'ler, oynayarak kazanılan ve içerik alınan Lig Puanı sistemi, PS4-PC arasında cross-platform oynanış gibi güzellikler getirmiş olsa da yemedik! Umutlar ikinci sezona artık.

VEDA ETTİKLERİMİZ

VITO SCALETTA (MAFIA SERİSİ)

Acımasız ve vahşi bir dünyada hayatta kalmak, ailesini, sevdiklerini korumak dışında bir amacı olmayan, kendi halinde ve yalnız bir insandı genç Vito Mafia 2'de. Mafia 3'te ise varlığı bile yeterliydi, yan rollerden birini üstlenmiş, ana karakterin üç yardımcısından biri olmuş, 1950'lerden 1968'e, doğal olarak yaşlanmıştı da. Gene de soğukkanlı tavırları, görmüş geçirmiş mafya üyesi halleri, yaptığı ince espriler ile gönlümüzde yer etmeyi başardı, 2016'nın güzel vedâları arasında hatırlayacağız Vito Scaletta'yı. **-Noyan**

RIVIA'LI GERALT (THE WITCHER SERİSİ)

Ekrana atılan bir bakış, kaldırılan bir kadeh ve buruk bir tebessüm... 2016'da bizimle olan serüvenlerine noktayı koyanlardan biri de canavarların sevgilisi, kadınların korkulu rüyası Geralt'tı. Neyse ki bu yıl serinin kitaplarına kavuşacağız gibi görünüyor. O yüzden tam bir ayrılık sayılmaz bu. Yine de onunla tekrar oynayamayacağımızı bilmek üzücü. **-M. İhsan**

NATHAN DRAKE (UNCHARTED SERİSİ)

PlayStation 3'le 2007 yılında girdi hayatımıza Nathan Drake. İçimizdeki Indiana Jones eksikliğini doldurdu dersem yalan olmaz herhalde. Tam bir Amerikan aksiyon jönü kıvamındaki sempatikliğiyle Lara Croft'u tahtından eden Drake, bu yıl çoluk çocuk sahibi olup elini eteğini çekti mezar soyguncuğundan. Hep emeklilikle ilgili şakalar yapıyordu Nathan ve sonunda da gerçek oldu. İleride kendisini tekrar görme umuduyla yanıp tutuşmaktan başka yapabileceğimiz bir şey yok. Güle güle Nathan, güle güle. **-Emre K.**



2016 YILININ OYUNLARI

YILIN SÜRPRİZLERİ

DOOM

Modern tasarım alışkanlıklarının oyunlara getirdiği en büyük şeylerden biri organiklik. Artık mekanikleri, adı üstünde bir saat gibi tıkır tıkır işleyen oyunları ana akım piyasada, özellikle de FPS türünde çok az görür olduk. İşte DOOM bize bu yıl bunu verdi. O kadar eskiydi ki yeni hissettiriyordu! Her anlamda TAŞ GİBİ bir oyundu DOOM! -Onur

ve diğerleri...

WORLD OF FINAL FANTASY

Hiç kimsenin beklemediği şekilde sağlam çıkan bu bıdık karakterli FF oyunu yıl içinde beni en çok saran ve bitmesini pek de istemediğim yapımlardan oldu. Kalburüstü hikâyesini, gayet sağlam oynanış mekanikleri ve fena halde şirin görselliğiyle süsleyen yapım klasik Final Fantasy tadını özleyenler için biçilmiş kaftandı. -Eren E.

WATCH_DOGS 2

İlk Watch_Dogs'ta izlediği reklam politikasının tam tersini yaparak başarıyı yakaladı bu kez Ubisoft. Oyununu fazla abartmadan, olduğu haliyle gösterdiğinden oyuncular beklentiye girmedi. Düşük beklentiler Watch_Dogs 2'nin kalitesiyle birleşince de ortaya neredeyse herkesi memnun eden bir sonuç çıktı. -Furkan

ATTACK ON TITAN

Genelde birbirinin kopyası musou oyunlarıyla tanınan Koei Tecmo Games arada bir girdiği orijinal oyun topundan alnının akıyla çıkmayı başarmış. Sevilen animenin kritik sahnelerini gayet başarılı şekilde yeniden yaratan oyun bitmeyen uçmalı kaçmalı aksiyonuyla da bolca takdir topladı. Hazır animenin ikinci sezonu da yoldayken Titan kesmeyi özleyenler buradan ısınmaya başlayabilirler. -Eren E.

WORMS W.M.D

Sizi bilmem ama ben yakın zamana kadar hala 99'da çıkmış Armageddon'u oynuyordum ama artık W.M.D var. Kendisi hastası olduğum ama 17 senedir yerinde sayan hatta gerilemekte olan efsane seriyi dirilterek bu senenin en güzel sürprizlerinden biri oldu. Esasında yılın en iyi stratejisi bile olabilirdi, o denli iyi, içerdiği yenilikler o derece sağlam bana göre. Çok oyunculu kısma biraz çeki düzen verilmesi gerekse de, yeni Worms bağımlılığımızın adı bundan böyle tartışmasız W.M.D'dir dostlar, haydi geçmiş olsun. -İhsan A.

Ödülsüz Bırakmam!

Starbound

Renkli grafikleri, dinlendirici müzikleri ve en önemlisi oynanışta sunduğu bucaksız çeşitlilikle 2016'nın en dikkate değer oyunlarından biriydi. Tesadüfi şekilde oluşan sayısız farklı gezegene ev sahipliği eden devasa bir galaksiyi hakkıyla ortaya koymak başlı başına bir meziyetken, Starbound daha da fazlasını yaptı: Pek çok farklı oyun türünün başarıyla aynı potada eritildiği, bu senenin en derinlikli sandbox'ını sundu bizlere. "No Man's Sky'da kalbi kırılanlar kulübü" üyelerinin de en sevdiği oyun oldu tabii. -İhsan A

EN İYİ Karakterler

ETHAN (COD: INFINITE WARFARE)

Bunu yazdığıma inanamıyorum. Bir Call of Duty karakterini yılın karakterleri listesine aldığımıza göre ya bu yıl sandığımızdan da garipti ya da bu kadar güzel oyun arasında bile akılda kalıcı karakter kıtlığı çektik. Bana kalırsa ikisi de etkili. Ne olursa olsun, Ethan gerek sempatik tavırları, gerek hikâye boyunca defalarca popomuzu kurtarması, gerekse sarkastik halleriyle oyunun az buçuk akılda kalan tek karakteri oldu. O değil de, yapay zekâları insan karakterlere tercih etmeye başlamamız sizce de biraz korkutucu değil mi? -Tarık

TRICO (THE LAST GUARDIAN)

The Last Guardian bizi beklettiği 9 yılın ardından neyse ki iyi çıktı da yerin dibine gömmedik oyunu. Tabii iyi çıkmasında en büyük pay kuşkusuz yaratımında bin bir emek olan Trico isimli yoldaş yaratıktaydı. Oyun boyunca onunla birlikte gülüp hüzünleniyor, derdimizi anlatabildiğimiz her seferde kendisine bir sonraki varili yedireceğimiz anı iple çekiyorduk. Resmen içimdeki çocuğa fantastikli hayvan almış gibi oldum oynarken. O derece gerçekçi ve varlığıyla ortamı güzelleştiren bir karakterdi Trico. -Eren E.

BT (TITANFALL 2)

Bu listenin çoğu robotlardan ve canavarlardan oluşuyorsa biz insanlar olarak dönüp bir aynaya bakmalıyız sanırım. Titanfall 2'de düz mantık BT'yle olan muhabbetlerimiz çok keyifliydi, metalikliğine bakmadan iyi bir yol arkadaşı olmuştu bize.-Ömer

ANARIETTA (THE WITCHER III: BLOOD & WINE)

En mutlu veya en üzgün olduğu anlarda bile hem narin ve zarif tavırlarından, hem de güçlü ve dik duruşundan, noktayı koyan ses tonundan ödün vermeyen bir liderdi Düşes Anna Henrietta. Tavsiyelere açıktı ama tavsiyeler doğrularıyla çelişiyorsa kabul etmez, o tavsiyeyi verenleri dahi kendisi için mücadele etmeye yönlendirirdi. Tuhaf el-kol hareketlerine de ayrıca bayılmaktayız. -Ömer





EN İYİ Ryo'lar

ÖMER AKDAĞ

XENOBLADE CHRONICLES X

Wii U'nun teknoloji anlamında çağın gerisinde kaldığını düşünüyorsanız bir de bu oyunun aşırı geniş, aşırı detaylı açık dünyasını görmeniz gerek. Sadece teknik güzellik ve büyüklük de değil mesele; eğer gerçeklikten uzak, tamamen fantastik bir açık dünya fikri hoşunuza gidiyorsa mekânlarının tasarımına gösterilen özen ağzınızı açık bırakır. Can sıkıcı bitse de hiç fena olmayan bir hikâye, mecha konseptinin doğru kullanılması, yapılacak-geliştirilecek milyon tane şey derken yalnızca Wii U'ya özel kalmasına ve özellikle ülkemizde geniş kitlelere erişememesine çok üzüldüğüm bir yapım.

DARKEST DUNGEON

"Dungeon crawler" türünün belki de yapılmış en iyi örneğiydi. Harika tasarımlara sahip olması ve çok çok zor olması bir tarafa sunduğu strateji özgürlüğü rakipsiz oyunun. Sizi asla rahat bırakmayan, sürekli farklı şeyler denemek zorunda kılan, bolca öldüren ve öldüğünüzde de kalıcı olarak öldüğünüz, baştan başlamanız gereken bir yapım Darkest Dungeon. Nefret edeceğiniz ama her zaman geri dönmek isteyeceğiniz, gergin bir tadı var.

BRAVELY SECOND, FIRE EMBLEM: FATES VE POKÉMON SUN & MOON

Square-Enix'in şaşırtıcı bir şekilde FF dışında bir şeyler denediği ve bu kadar başarılı olduğuna kendisinin bile şaşırdığı Bravely Default'un kalitesini devam ettiren Bravely Second; 3DS'i son birkaç yıldır fena sarsan Fire Emblem serisinin yeni üyesi (ya da üyeleri) Fire Emblem: Fates ve tabii ki Pokémon formülü üzerinde yıllardır ilk kez oynama yapan ve Go'nun çöküşüyle olaydan soğuyan kitleleri yine markaya âşık eden Pokémon Sun & Moon bu yıla damga vuranlardan. Nintendo buralarda da olsa da biz de damgalansak keşke.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Sayısız oyuncunun canı ciğeri olan Deus Ex, Human Revolution'la neredeyse bütün Deus Ex sevenleri memnun eden bir şekilde geri dönmüştü. O temelleri alan, geliştiren ve devrimin distopyaya dönüştüğü, tasarım ve detay seviyesi aşmış gitmiş bir Prag sunan Mankind Divided'ın da bu yıl içinde özel bir yeri var. İlk Deus Ex her zaman ayrı olacak ama seriyi sevenlerin 2016'yı kötü anmayacağı da kesin.

TYRANNY

Pillars of Eternity'le ağzımızı beş karış açık bırakan Obsidian'ın ilk başta "Pillars 2 bitene kadar 2016'yı da boş geçmeyelim" mantığındaymış gibi gelen ama oynadığınız zaman ağzınızı beş olmasa da üç-dört karış açık bırakan yeni RYO'su Tyranny de kolay kolay unutulmayacaklardan. Son yıllarda çıkan diğer izometrik RYO'lara nazaran daha kısaydı ama sunduğu dünyası ve seçimlerinizle çok çeşitlenen ve çok derinlere inen hikâyesiyle olsun, özgün ve başarılı mekanikleriyle olsun devamını iple çektiğimiz bir oyun tecrübesi sundu.

FINAL FANTASY XV

Hâlâ inanamıyorum ama 10 yıldır beklediğimiz Final Fantasy XV'e de kavuştuk bu yıl gerçekten. Çok detaya girmeyeyim, birkaç sayfa sonra geniş geniş bahsediyorum oyundan ama dünyası, yolculuk hissi, hikâyesi... Her açıdan şahane bir yapım. Çok isterdim Yılın RYO'su veya Yılın Oyunu ödülü vermeyi ama ilkelliklerini ve kendi içindeki çelişkilerini de yadsıyacak değilim.

Saydığım oyunların hepsi de o kadar doğru işler yapıyordu ki ufak tefek sıkıntılarını rahatça görmezden gelebiliriz. Ancak Yılın RYO'su konusunda hiçbirine elimiz gitmedi doğrusu. Bu durumda ödülü huzurlarınızda aslında teknik olarak oyun olmayan ama pratikte bizim için gayet de oyun olan, o malum isme göndermek istiyorum: **The Witcher 3: Blood & Wine**.



BEKLEDİĞİMİZE DEĞDİ The Last Guardian

Kabul edelim, çoğumuz bu oyunun çıkmasını bile beklemiyordu. Hatta Sony oyunu yeniden duyurduğunda çoğumuz umursamıyordu artık çıkıp çıkmayacağını. Ama oyun geldiğinde görüldü ki bazı yönlerden eskimiş bile olsa bu 9 yıllık fikri mülk hâlâ taş gibi bir deneyim vaat ediyor, masal kitabı tadındaki öyküsünü gayet güzel anlatabiliyordu. O hep özendiğimiz fantastik yaratık arkadaşı fikrini alıp kendi niş yaklaşımı ve özgün fikirleriyle karıştıran Fumito Ueda ve ekibi oyunculara unutulmaz bir deneyim yaşatmayı başarmıştı son kertede. Bir sonraki oyunu yapmak bu kadar uzun sürmesin ama Ueda-san. **-Eren E.**



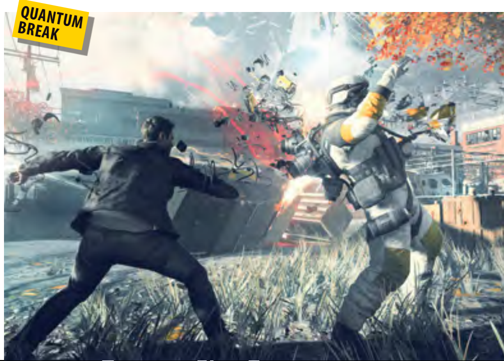
ÇABUK UNUTULANLAR

FAR CRY: PRIMAL
Bu sene çıktığını unuttuğum oyunlardan Far Cry: Primal... Seriye bayağı bir geçmişten bakmasına rağmen Far Cry 3'den beri kendini tekrar eden oynanışı ve önceki iki oyuna kıyasla seriye pek de yeni bir şey eklemeyişi bir yana, herhalde en çok hatırlanma sebebi direkt olarak Far Cry 4'ün haritasını kopyalaması olacak. Cidden Ubisoft, 2016'da, herkesin her şeye erişiminin olduğu bir dönemde bunun fark edilmeyeceğini mi düşündün? **-Sabri**

QUANTUM BREAK
Biraz beklentilerimizin kurbanı oldu Quantum Break. Herkes Remedy'den akıllara kazınacak yeni bir oyun ya da yeni bir Alan Wake beklerken çıkan sonuç kuru bir "iyi"den öteye geçemedi. Planlandığı gibi başarılı olamayan oyunla iç içe giden dizi fikrinin de Quantum Break'e yardımcı olduğu pek söylenemez, hatta çabucak akıllardan silinmesinin en büyük sebeplerinden biri bile olmuş olabilir. **-Furkan**

BATTLEBORN
100 kişiye sorduk: Battleborn neden unutuldu? 100'ü de "Overwatch'la aynı dönem çıktığı için" dedi. Ama hayır, kesinlikle alakası yok. Overwatch'dan aylar önce de, aylar sonra da çıksaydı; hatta Overwatch diye bir oyun olmasaydı bile unutulurdu Battleborn. Oyunun içerik olarak boş olması, karakterlerin ya da oyunun herhangi ilgi çekici bir yanı olmaması, FPS mi MOBA mı olacağına karar verilememesi gibi çok fazla etken var unutulmasına sebep olan. Bir de tabii ne kadar şey yazarsam yazayım Overwatch'la aynı dönem çıkması da etkiledi, kabul ediyorum. **-Sabri**

MIRROR'S EDGE: CATALYST
Biz oyuncular olarak yıllarca yeni bir Mirror's Edge için yalvarıp beklerken, karşımıza çıkan oyun bu olmamalıydı. Oyunun temel hareket mekanikleri sabit olsa da, oyuncuyu keşfetmemeye zorlayan çok çizgisel bir dünyası vardı. Her hatada karşımıza gelen aşırı uzun yükleme süreleri ve gereksizce detaylandırılmış yakın dövüş sistemi oyunu ilkinin gölgesinde bırakıyordu. Catalyst'in unutulmasının en önemli nedeni de buydu aslında. Gerçekten güzel bir fikrin etrafında kurulmuş bir oyunu alıp, onu daha büyük ve şaşalı yapmak adına gereğinden fazla büyütmeleri... Bu tarihten sonra yeni bir Mirror's Edge oyunu görür müyüz bilemem. Son oyundan sonra ben de ME'nin görevini tamamladığı ve anısına daha fazla hakaret edilmemesi gerektiğine inanan kitleye dâhil oldum zaten. **-Ali**





YILIN GERİ DÖNÜŞÜ

World of Warcraft LEGION

Geçen seneki Gamescom'da Legion'ın duyurusu yapılmadan hemen önce röportaj yapılan insanlar arasındaydım ve doğruyu söylemek gerekirse "Yeni ek paketten ne bekliyorsun? Heyecanın için 10 üzerinden puan versen kaç verirsin?" diye sorduklarında "Valla doğru düzgün, güncel içerik olsun yeter" dedikten sonra ayıp olmasın diye "7" demiştim heyecan-metreme de. Akabininde Illidan, Demon Hunter'lar, Artifact silahları derken aklım çıktı, röportajı yapan abiyi bulup "11 diyecektim ben! 11!" diye kendimi düzelteyim istedim tabii. Şimdi artık Legion'da aylarını geçirmiş bir insan olarak Blizzard'ın hakikaten o hype'ı karşılamayı başardığını, Warlords of Draenor'la yaptıkları yanlışları toparlayıp ellerindeki bütün kozları ortaya döktüğünü mutlulukla söyleyebiliyorum. "Warlords WoW'un tabutuna harbiden çivi çaktı" derken bir anda ölümden dönüp oyunun ikinci perdesini açmayı başarmak kolay bir şey değil hani. Legion'ın şu anki gidişatına bakılırsa yakın zamanda yakamızı kurtarabilecek gibi de durmuyoruz. **-Can**







Ödülsüz Bırakmam!

This is The Police

Ne Kickstarter projesinden ne de kendisinden haberim vardı. Şans eseri karşıma çıkan This is the Police, basit bir simülasyon oyunu beklerken etkileyici hikâyesi ve orijinal görselliğiyle herkesi şaşırtmayı başardı. Yozlaşmış bir ortamda olduğunu geç fark eden bir polis şefinin hayatla mücadelesine tanık olurken, aldığımız kararların ne kadar çarpıcı sonuçlara yol açabileceği gerçeği her adımda yüzümüze vuruluyor. **-Ares**

EN İYİ Ek Paket THE WITCHER 3 Blood & Wine

Evvelsi yıl "ek paket" kavramını yeniden hayatımıza sokan CDPR, başlı başına bir oyun sayılabilecek B&W'la 2016'da da bu kategorinin tartışmasız birincisi. Yılın RYO'su seçilmesi bir yana, Yılın Oyunu'nu bile zorladı kalitesi ve dolu doluluğuyla. Böylesine muhteşem bir seriye de ancak bu kadar muhteşem bir son yakışırdı zaten. **-M. İhsan**

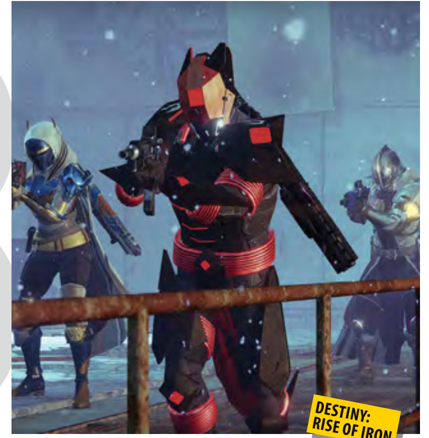
ve diğerleri...

PILLARS OF ETERNITY *THE WHITE MARCH*

Bizi farklı bir coğrafyaya, ana hikâyeyle pek bağlantılı olmayan farklı bir hikâyeye götürdü, yanında da gayet çekici yeni ekip arkadaşları kazandırdı The White March. Biraz ana oyundakinin derecesinde etkileyici ve orijinal bir hikâye anlatmamasından, biraz da kısıtlı zaman olduğu için yeni karakterlerle çok muhabbet edememememizden ötürü Pillars kadar sevemedim kendisini ama bu şahane olduğu gerçeğini değiştirmiyor tabii ki. Ana oyun biraz fazla iyiydi yalnızca. Ha, paketin sonu özellikle epikti bu arada, not etmeden geçmeyeyim. **-Ömer**

TOM CLANCY'S THE DIVISION *SURVIVAL*

Oyun sonu içeriği oldukça yetersiz olan ve çıkışında yakaladığı popüleriteyi bu günahından dolayı hızla kaybeden bir DVO olan The Division için gelecek olan DLC'lerin oyunu geliştirmesi diğer türlere göre çok daha fazla önem arz ediyordu. Survival belki de oyunun en başından izlemesi gereken yolu sonunda ekleyip The Divison'a yeniden anlam katan, göründüğünden daha etkili bir DLC oldu.Bir oyunu yeniden oynanabilir kılmak her DLC'nin harcı değil. **-Tarık**



DESTINY: RISE OF IRON

DESTINY *RISE OF IRON*

Bungie ekibinin büyük bir kısmı Destiny 2 üstünde çalışırken ufak bir ekip Rise of Iron'ı 8-9 aylık kısa bir süreçte nasıl olduysa geliştirmeyi becerebildi. Destiny'nin şu ana kadar ele aldığı en iyi Lore hikâyesini bulundurmasının yanı sıra Vault of Glass raid'inden sonraki en iyi raid'i de sunan Rise of Iron, Activision'ın mikro-ödemesine maruz kalması dışında bu senenin en iyi paketlerinden biriydi. **-Sabri**

YILIN Spor oyunları

STEEP
Steep benim için hem heyecan verici bir başlangıç, hem de hayal kırıklığıydı. Bilmiyorum, belki beklentilerim çok fazlaydı oyundan. Yıllardır doğru düzgün bir ekstrem spor oyunu yoktu piyasada çünkü. Oyun gerçekten eğlenceli, Mountain Story fikri harika, görseller ve müzikler de bunu tamamlıyor. Ancak herhangi bir şekilde size yardımcı olmaması, tarz olarak arcade ve simülasyon arasında sıkışmış olması da oyunu herkese değil de sadece bu tarzı özleyen ve bilenlere önermeme sebep oluyor. Ama dürüst olayım, bu sene oynarken en çok eğlendiğim spor oyunu da açık ara farkla Steep. Karakterin sinek gibi dağa yapışmasını geriye sarıp sarıp izlerken kahkahalara boğulmam biraz tuhaf sanırım. **-Sabri**

FIFA 17
Artık son yıllardaki FIFA'larda büyük değişiklikler göremez olduk, ama EA Sports çizgiyi bozmadan FIFA'nın kalitesini korumaya devam ediyor. Oynanışta yapılan ufak tefek geliştirmeleri yepyeni bir hikâye modu izledi bu seneki FIFA'da. FUT gibi modlar da her sene olduğu gibi yine ömrümüzü tüketen cinsten. **-Furkan**

FM 2017
Arayüz optimizasyonu ile gönülleri kazansa da yeni eklenen sosyal ağ özelliğinin henüz emekleme aşamasında olması insanı iki arada bir derede bırakıyor. Ancak şöyle bir gerçeği de unutmamak gerek: FM olsun, çamurdan olsun. Kaçınılmaz uykusuz gecelerimizin en büyük nedeni. Seri öyle bir noktaya geldi ki, oyun/maç mekaniklerinin oturmuş olması ve hayal edilemeyecek kadar gelişmiş bilgi altyapısıyla futbol severler için neredeyse olmazsa olmaz artık. **-Ares**

NBA 2K17
Her sene oyuna bir şeyler eklemeyi becerebilen 2K Sports bu sene de yapacağını yaptı. Biraz daha detaylı bir MyCareer, daha sade bir arayüz, daha düzgün bir yapay zekâ gibi kulağa basit gelen ancak oynanışı çok etkileyen değişiklikleri harika yedirdiler. Oyunda hâlâ bazı problemler var, yok değil. Bu problemlerin varlığında bir yandan basit bir VR oyununun sürekli reklamını yapmaları da sinirimi bozuyor. Ancak bu sene de yine kendini oynatıyor, yine saatler gömdüğüm gerçeği değişmiyor. **-Sabri**

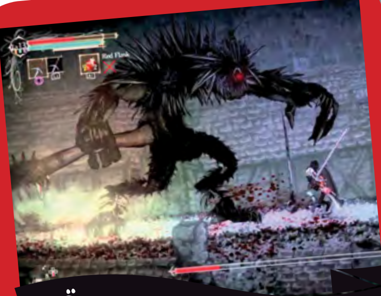
MLB THE SHOW 16
Ülkemizde pek fazla ilgi gösterilmeyen bir dal olan beyzbol sporunun konsola (PS4-PS3) özgü oyunu MLB The Show 16 yılın birkaç satırla bahsedilmeyi hak eden yapımları arasındaydı. Zengin içeriği, akıcı kariyer modu, göze hoş gelen animasyonları ve zevkli oynanışıyla başarılı bir spor oyunuydu, sporsever oyuncuların yüzünü güldürenler arasında yer aldı geçtiğimiz yıl. **-Noyan**



HER YIL DAHA İYİ HALE GELEN SPOR OYUNLARI İYİ Kİ ŞAŞIRTMADI VE BU YIL DA YİNE DAHA İYİ HALE GELDİ.



NBA 2K17



Ödülsüz Bırakmam!

Salt & Sanctuary
"İki boyutlu Dark Souls nasıl olurdu?" sorusunun kanlı canlı (veya tuzlu) yanıtı olan yapım önce PS4'leri şenlendirmiş, sonra da PC'ye uğramıştı. Çok şık şekillerde birbiriyle iç içe geçmiş bölüm tasarımları ve zorluğu sayesinde hem Souls serilerini sevenleri hem de metroidvania tutkunlarını kendine bağlayarak ufak bir kült klasik haline gelmişti. Gayet yerinde olan oyun süresi, temposu, birbirinden çok farklı şekillerde oynama imkânı ve boss tasarımları Salt & Sanctuary'yi bu yıl es geçmemeniz gereken oyunlardan biri haline getirmişti. -Eren E.

BİR TÜRLÜ GELEMEYENLER

Belki her yanımız kaliteli oyunla dolduğundan çok fark etmedik ama çıkmasını umduğumuz yapımların da gelişleri uzadı durdu, öyle ki bazıları yıl hanesindeki 6'yı bile ıskaladı. Gene de umudumuz yüksek, gözlerimiz pörtlek bir halde bekliyoruz gelmelerini.



STAR CITIZEN

Bir türlü gelmemesi çok sorun değil de, eninde sonunda karşımıza çıkacağından duyduğumuz şüphe hiç dinmiyor, o sıkıntı. Öyle şeyler vaat ediyor, öyle şeyler gösteriyor ki Star Citizen, "yok yahu, bu kadarı da yapılamaz" deyip duruyoruz. E oyun motoru değişiklikleri, stüdyonun şubeleri arasındaki kopukluklar, aynı anda bir sürü farklı oyun mekaniği yapılmaya çalışması da eklenince neden geciktiğini anlıyor ama hâlâ daha şüphe etmeye devam ediyoruz. Bakalım, 10 yıl beklemeye alıştık nasılsa. **-Tarık**

ARK: SURVIVAL EVOLVED

Kara tren gibisin ARK, gecikiyorsun da gelmiyorsun... Hayatta kalma türüne bomba gibi düşen ARK'ın elbette en çekici özelliği dinozorları ve bu dinozorların oyuna etki etme şekli. Kimin aklına gelirdi ki bir T-Rex'e eğer atıp binerek gezmek? Wildcard'ın aklına gelmiş, çok güzel de yapmış. Fakat ortada şöyle bir sorun var; oyun çıkmıyor efendim. Sayısız güncelleme geliyor gelmesine de, erken erişimde olan bir oyun için "ücretli DLC" çıkarmak nedir yahu? Önce bir oyunu bitirseydiniz keşke! **-Oğulcan**

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Yıllarca Planescape: Torment'ın adını sayıkladıktan sonra bir rüyanın gerçeğe dönüşmesi anlamına geliyordu Tides of Numenera. Aksi gibi duyurulmasının üzerinden 3 yıl geçmesine rağmen hâlâ da bir rüya, bir hayal. Erteleme üstüne erteleme yiyince... Umalım da çıktığında da "rüya gibi bir oyun" olarak adlandırabilelim kendisini. **-M. İhsan**

PERSONA 5

Ve karşınızda 2017'nin En İyi Oyun ödülünün sahibi Persona 5. Kendisi aslında 2015'in En İyi Oyunu ödülünü alacaktı ama olsun, 2018'in En İyi Oyun ödülü de iyidir. Hop, bir dakika, 2017 iyidir, ne 2018'i?! Yeter artık daha fazla ertelemeyin da! **-Ömer**



EN İYİ Oyun müziği

EREN ERYÜREKLİ

FINAL FANTASY XV

Square'ın diğer büyük serisi Kingdom Hearts'tan toplayıp geldiği nota kâğıtlarının üzerine tam bir şaheser yazan Yoko Shimomura hanıma bir alkış rica edebilir miyim lütfen? Daha fragmanlardan gönlümü çalan tema müziği bir yana, savaş müzikleri ve açık dünyada gezerken çalan diğer her şeyi de ayrı ayrı sevdim. Oyun bunlarla da kalmayıp serinin eski oyunlarının tüm müziklerini de radyodan dinlenebilecek şekilde size sunuyor, yol hikâyesini harika destekliyordu.

ve diğerleri...

FURI

Bu yıl beni Synthwave türüyle tanıştıran yıl oldu ve bunun en güzel sebeplerinden birisi de Furi'ydi tartışmasız şekilde. Oyun bir yere kadar idare etti de o müzikleri hiç aklımdan ve playlist'imden çıkmadı be dostlar. Türle yeni tanışacaklar için best of the best şeklinde farklı sanatçılardan derlenmiş bu albüm öncelikli olsun.

HYPER LIGHT DRIFTER

Bu sefer elektronik müziğin karanlık tarafına geçiyoruz ve rengârenk grafiklerine rağmen hüzünlü ve buruk bir atmosfere sahip Hyper Light Drifter'ın Disasterpiece imzalı melodilerine kulak veriyoruz. Arkadan arkadan dinleyeni saran ve atmosfere yoğun bir terk edilmişlik hissi enjekte eden müzikler yalnız gecelerinizin en iyi dostu olmaya aday.

DOOM

Vur, kır, parçala oyunlarının atası olan Doom'un dönüşü muhteşem oldu bildiğiniz gibi. Killer Instinct ve Wolfenstein: New Order'dan tanıdığımız Mick Gordon'un öküz öldüren güçteki metal müzikleriyse önde yaşanan katliama harika uyuyordu. Ya hatta bırakın oyunu, dümdüz yolda giderken bile açsanız içinizden sağa sola dalmak geliyor vallahi.

WORLD OF WARCRAFT: LEGION

WoW'un müzikleri artık tekrara binmiştir herhalde diye düşünebilirsiniz. Lakin bu yaşlı kurdun bize dinleteceği daha çok masalı varmış meğerse. Legion'la Illidan'ın şaşalı dönüşüne tanıklık eden gözlerimiz, bol çeşitli orkestral müziklerle ayrı bir bayram havası yaşayan kulaklarımızı kıskanmış olabilir pekâlâ.



EN İYİ Aksiyon

UNCHARTED 4

Oyunlarda sinematik aksiyon sahnelerini en iyi yapan isim diyebileceğimiz Uncharted, 4. oyunuyla da bu ününü sürdürdü. Üstelik bu sefer gelişen vuruş hissi, serbestlik ve akıcılık gibi özellikler sayesinde gayet sıradan aksiyon anlarında bile ağzımız açık kalıyordu. 2016'nın en iyi tecrübelerinden birini yaşattı Uncharted 4. Evet, kusurları vardı ancak iyi yönleri onları örtmekle kalmıyor, üzerine yığılarak görünmesini bile engelliyordu. Sadece aksiyonuyla değil, hikâyesi ve dudak uçuklatan teknolojisiyle de yılın en iyi oyunlarındandı. **-Furkan**

ve diğerleri...

RISE OF THE TOMB RAIDER

Lara'nın hikâyesini baştan anlatma fikrinin bu kadar iyi desteklenmesi bizi şaşırtmışken, devam oyununun daha da üste çıkması mutlu bir sevince boğdu. Grafiklerinden karakter animasyonlarına, bulmacalarından hayatta kalma mekaniklerine ve aksiyonuna dek her şeyiyle dolu dolu bir yapımdı Rise of the Tomb Raider. Bir de karakter gelişimi önceki oyun gibi daha ön planda olsa Uncharted 4'ün tahtına ortak olabilirdi belki. **-Tarık**

DISHONORED 2

Serbestliğinin yanında oyuncuya karşısındaki dünyaya ne yapmak istediğini seçme şansı veren Dishonored 2 diğerlerinden farklı bir aksiyon sundu bize bu yıl. İlk oyundaki tekleyen kılıç dövüşlerini çok daha akıcı, çok daha organik, çok daha kaygan bir hale getiren oyun yıl içinde gördüğümüz en "estetik" aksiyonu sundu bize aynı zamanda. En güzeli de çifte kavrulmuş olması; aksiyona tercih etmemiz durumunda gizliliği de, hem de artık daha dengeli bir şekilde verebilmesiydi. **-Onur**

MAFIA III

Evet, evet, biliyorum. Yılın en iyilerinden sayılmaz Mafia III. Savaş mekanikleri iyi, hikâyesinin özü sağlam, şehri ve müzikleri şahaneydi. Ama nispeten boş açık dünya yapısı ve de en önemlisi ana senaryodaki tekdüze görev yapısı nedeniyle genel olarak seriye yakışmayan bir oyun gözüyle bakılır Mafia III'e. Yine de yılın en önemli oyunlarından olduğu da bir gerçek. 60'lar Amerikası'nda dolaşmak ve aksiyona girmek, az sayıda da olsa özenli sinematiklerini izlemek Mafia III'ü değerli kılıyordu. **-Ömer**

WATCH_DOGS 2

İlk oyunun belki iyi bir temeli vardı ama yanlış pazarlama stratejileri, istediği derinliği verimeyişi gibi günahları potansiyelini çok engelledi. Bir de sürüş dinamikleri tabii. Ne var ki Ubisoft hatalarından ders çıkarmış ve Watch_Dogs 2'yi tam olması gereken rahat havaya sokmuş. 2000 neslinin adeta bir aynası görevi gören oyun açık dünyasıyla, görevleriyle, kendine has mekanikleriyle ve en önemlisi özgün atmosferiyle kendine has bir yer edinip kendini bir şekilde kalıcı kıldı. Erim'in silahsız oynama "challange"ını da kesinlikle deneyiniz. **-Tarık**


DARK SOULS III

DARK SOULS III

Dark Souls II iyiydi hoştu ama çoğunluk için önemli ölçüde hayal kırıklığı olmuştu. Bunun ardından Miyazaki üstat serinin son oyunu için tekrar ordusunun başına geçti ve gerek hikâyeyi toparlamasıyla, gerek yine muhteşem düşmanlarıyla, mekânlarıyla vs. bir başyapıt daha ortaya koydu. Bütün diğer üstün özellikleri bir yana, silahtan silaha değişen ve her biri de çok sağlam olan dövüş sistemleri, bunların getirdiği oynanışsal, taktiksel ve hissi farklılıklar Dark Souls III'ü bildiğimiz anlamda aksiyon oyunlarından çok farklı, çok özel ve tepelerde bir yere koyuyor. **-Ömer**







Ödülsüz Bırakmam!

Stardew Valley

Oyun dünyasının vurdu kırdıya fazla odaklı olduğunu ve çok büyük potansiyeli olan bazı alanları hep gözden kaçırdığını düşünmüşümdür. Çiftçilik ve aşçılık da bunlardan ikisi. Stardew Valley'in başarısı da zaten bu görüşümü kanıtlar nitelikte. Ufacık görünüşüne rağmen başında geçirdiğim 40. saatte bile bana yeni bir şeyler sunabilmesi bir yana, sadece kendi ekinini her gün sulayıp büyütmek bile öyle huzur verici ve eğlenceli ki hiç tahmin etmediğim bir bağımlılık yarattı oyun bende. Piksel grafik sevmeyenlere bile görüntüsünü kısa sürede affettirebilecek müthiş derinlikli, müthiş huzur verici bir oyundu SW. **-Tarık**

EN İYİ Sanal Gerçeklik oyunları

ALİ SEZGİN

Bu listeler arasında en ilgincinin sanal gerçeklik olduğunu düşünüyorum. Oyuncuların çoğunun adam akıllı oynayamadığı ama bolca merak ettiği bir teknoloji var ortada. Daha da önemlisi oyun yapımcıları da bu teknolojiyle neler yapabileceklerini tam anlamıyla çözebilmiş değiller. Buna rağmen herkesin hemfikir olduğu tek bir konu var: Sanal gerçeklik oradalık hissini ve buna bağlı gelen duyguları şimdiye kadar hiçbir oyunun veremediği gibi verebiliyor. Bu dönem çıkan oyunlar belki türünün en iyileri olmayacaklar ama hepsi de sanal gerçeklik olmadan yaşayamayacağınız "gerçek" anlar sunuyorlar.

EVE VALKYRIE

Kokpit oyunları en iyi sanal gerçeklik deneyimini sunuyorlar çünkü hem avatarınız hem de kendiniz aynı oturur pozisyonda oluyorsunuz. İçerik sıkıntısının haricinde Eve Valkyrie her oyuncunun tatmak isteyeceği gerçek it dalaşı deneyimini eşsiz biçimde sunuyor. Arkanızdan sizi takip eden ısı güdümlü füzeler ve kurşun sesleri eşliğinde gelen bu eşsiz deneyimi her oyuncunun bir gün yaşaması gerek.

SUPERHOT VR

Superhot oynadığım en yenilikçi FPS oyunlarından biriydi ve oyunun VR sürümü de çok farklı sayılmaz. Zamanın sadece siz hareket ettikçe ilerlediği bu oyunda farklı mekân ve ortamlarda üzerinize gelen tehditlerin hakkından gelmeye çalışıyorsunuz. Yavaş çekim ortamlarda Matrixvari dövüşler ve abartılı hareketler yapmak mümkün oluyor. Hem stres atıp hem de hayali savaşınızın kahramanı olmanın mümkün olduğu Superhot VR yılın tartışmasız en iyi deneyimlerindendi.

AUDIOSHIELD

Gerçek dünyada tam anlamıyla görselliğe dökemeyeceğimiz şeylerden biri de seslerin kendisi olsa gerek. Audioshield bu sorunu müziğin toplara dönüşüp üzerinize geldiği bir dünya yaratarak çözüyor. İki elinizdeki renkli kalkanlarla aynı renkteki toplara vurarak puan topluyorsunuz. İşin güzel yanı bunu Youtube'daki herhangi bir şarkı eşliğinde yapabiliyor oluşunuz. Unutmayın, bu oyun ancak kendi müzik zevkiniz kadar iyi olabilir.

ACCOUNTING

Accounting'in bir oyundan çok yaklaşık 30 dakika süren bir deneyim olduğu söylenebilir. Rick and Morty'nin yaratıcısı Justin Rowland ve Crows Crows Crows ekibinin ortaklığında yapılan bu oyuncuk, muhasebenin büyülü dünyasına bombalama bir dalış yapmanızı sağlıyor. Çok ama çok acayip bir Rick and Morty bölümünü andıran Accounting, işlerin hiç umulduğu gibi gitmediği sıra dışı bir deneyim sunuyor. Accounting'in bu listede olmasının en önemli sebebiyse, oyuncusuna 30 dakika içinde sayısız duyguyu bir arada tattırabiliyor oluşunda yatıyor.

ARIZONA SUNSHINE

Kendi zombi kıyametinizi evinizin rahatlığında yaşamak istiyorsanız Arizona Sunshine'dan daha iyi bir alternatifiniz olmayacak. Kaliteli görseller ve güçlü oyun dili yaklaşık 3 saat süren muhteşem bir oyun deneyimi oluşturmuş. Zombi kıyametinde ne kadar hayatta kalacağınızı merak ediyorsanız Arizona Sunshine sanal gerçeklik listenizin en üst sıralarında olmalı.

RAW DATA

Raw Data VR'a ilk çıkan oyunlardan biriydi ve hâlâ en popülerinden biri olmasının iyi bir nedeni var: İnanılmaz eğlenceli! Seri halinde gelen robotik düşmanlarla kapıştığınız oyunda farklı silahlar ve güçlerle hayatta kalmaya ve robot öldürmenin yaratıcı yollarını bulmaya çalışıyorsunuz.

ONWARD

Tek kişi tarafından yapılan Onward, Askeri simülasyon deneyimini sanal gerçekliğe getiriyor. Ekibinizle birbirinize veya yapay zekâya karşı operasyonlara girip biraz atış yapmak istiyorsanız Onward tek tercihiniz olmalı.

THUMPER

Ritim/Şiddet oyunu Thumper'ı açıklamanın gerçek bir yolu yok. Muhteşem bir kötü rüyadan uyandığınızı ama korkup gerilmenize rağmen o kötü rüyaya geri dönmek istediğinizi düşünün. Sanal gerçeklikte Thumper'ı oynamak bu hissiyatı rahatlıkla üçe dörde katlıyor.

TEKNOLOJİSİNE VURULDUKLARIMIZ



RISE OF THE TOMB RAIDER

Diğerlerinden farklı olarak Rise of the Tomb Raider'ın muhteşem grafikleri ya da gerçekçi yüz modellemeleri değildi beni şaşırtan. Ortama göre kıyafetlerinin ve saçının kara, çamura, toza ve kana bulanması da çok etkileyiciydi ama asıl olay Lara'nın hareketlerindeydi. Tamam, oyun içinde ciddi saçmaladığı yerler oluyor yeni yetme tapınak yağmacımızın, fakat en ufak yerlerden bile geçerken öyle akıcı, öyle gerçekçi hareket ediyor ki... Açık dünyasındaki ufacık geçişleri bu animasyonlarla bağlayarak akıcılığı hiç kesmeyen yapımcıların bu mini çakallığına da saygı duymadan edemedim. **-Tarık**

STAR CITIZEN

Evet, oyunun daha çıkmadığının ve önümüzdeki sene bile çıkmasının çok mümkün görünmediğinin gayet farkındayız. Ama arkadaş, bir demoyla insanın aklını bu kadar mı yerinden uğratır bir oyun? Gerçek zamanlı olarak gezegenlere inip uzaya geri çıkmak, ister üçüncü ister birinci şahıs kamerasından oynamak, yer çekimsiz ortamda savaşlara girmek, uzay gemilerini ve kara araçlarını bayağı ellerinizle yönetip dilediğinizce gezebilmek... Her yeni demosuyla vaatlerini gerçekleştirmeye ne kadar yakın olduğunu gösteriyor Star Citizen ve her seferinde dudak uçuklatıyor. **-Tarık**

THE DIVISION

Açıkça konuşmak gerekirse The Division bu güne kadar oynadığım en başarılı ve çekici grafiklere sahip oyunlardan biriydi. Genel dinamikler ve haritadaki detayların tatmin ediciliği tartışılmaz. Oyuna adım atar atmaz karlı New York'un başarılı atmosferiyle karşılaşıyoruz zaten. Bir downgrade durumu varken bile The Division kendine hayran bıraktıran ayrıntılarıyla çok başarılı bir atmosferi, çok akıcı bir şekilde sunmayı başarıyordu. Gerçek zamanlı hava olaylarını saymıyorum bile. **-Gencer**

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

Serinin son oyununda Nathan Drake'in kayıp abisi ve kendisinin gizili geçmişi dışında bu yılın en sağlam grafikleriyle de tanıştık. Üç oyundur gördüğümüz şehir detaylarında daha ne kadar ileri gidilebilir sorusunun cevabını biz sormadan veren Uncharted 4, daha önceki tren kazası, yük paraşütüyle çöle inme ve gemi mezarlığı gibi şahane deneyimlerinden sonra kamyon arkasından sürüklenme tecrübesini de yaşattı bize. Zaten aklımızı alan o halat olayına hiç girmiyorum. Bu son deneyim kulağa biraz basit gelse de çamur içinde sürüklendiğimiz sekans beni bu yıl en çok etkileyen şeylerden biri oldu. **-Emre K.**



THE DIVISION



STAR CITIZEN

YILIN YERLİLERİ



OVERFALL

OVERFALL

Bizim buralardan çıkma Overfall, bu sene incelediğim en kendine özgü oyunlardan biriydi. Evet, belki oyunun Türkçe dil desteği yoktu ama o özel üslubuyla ardındaki yaratıcı zihinlerin bizdenliğini kolaylıkla hissettiriyordu. Ve daha da önemlisi, modern rougelike bir yapıda pek çok farklı ve ilginç hikâyeyi dillendirebilecek ölçüde anlatı odaklı olmayı başarıyordu. El çizimi tatlı görselleri ve müzikleri de unutmayalım. Bu yıl olmadıysa da artık önümüzdeki sene Dys'e bekleriz efendim. **-İhsan A.**

FABRIC

Fabric'in başarılı bir oyun olmasının ötesinde bu sene oyun yapımcılarına verecek önemli bir dersi de vardı. İyi olmak ve kaliteli oyun üretmek için başka oyunları taklit etmenize gerek yok. Kendi teknolojinizi, kendi fikrinizi üretin ki ortaya koyduğunuz yapıt, oyuncuların akıllarında özgün bir oyun olarak kalabilsin. Bir firmanın oyunlarının satmasından da önce oyunlarının kendilerinin de oynamak isteyeceği eserlere dönüşmesini gerektiğini bence Fabric ekibi fazlasıyla gösterdi. Tamamının iş aralarında, mesai saatleri dışında geliştirildiği bu oyun, başarısız fikirlerin ve klon oyunların çıktığı oyun sektöründe güzel şeyler de olabileceğinin kanıtı. Fabric sadece içimizden çıkan özgün, güçlü bir yapım olduğu için değil, muhteşem fikirlerin nasıl sanat eserlerine dönüşebileceğini görmeniz için de oynayıp gururlanmanız gereken çok özel bir eser. **-Ali**

EN İYİ Yarış oyunu

FORZA HORIZON 3



Ve karşınızda yılın yarış oyunu! Ne? Başka düzgün aday yok mu? O zaman şöyle diyeyim: Karşınızda tüm zamanların en iyi arcade yarış oyunu! Efsane güzellikte bir Avustralya haritası, zibilyon tane detaylı araç, sonsuz etkinlik (ki diğer oyuncuların da aşırı kolay etkinlik hazırlayabildiğinizi düşünürseniz gerçekten sonsuz), modifikasyonlar, oyun modları, tabii ki çılgın ötesi bir hız hissi ve aklınıza gelebilecek her şeyi, hatta çok daha fazlasını tek oyuna tıkmışlar. Yok böyle bir yarış oyunu (belki biraz Horizon 2). **-Ömer**



TARIK KAPLAN

YILIN OLAYLARI

Söz konusu oyunlar olduğunda belki çok fazla fikir birliğine varamadık ama oyun piyasasını ve bizleri ilgilendiren bazı olaylar vardı ki, anmadan geçmenin yılın anısına ihanet olacağı konusunda hepimiz hemfikirdik.

GAMESCOM'A PARTNER ÜLKE OLMAMIZ

Ne güzel bir geziydi o yahu -diyor giden tüm ofis ahalisi :(Gamescom'un bizler için çok keyifli geçmesinin yanı sıra Türkiye olarak Avrupa'nın en büyük oyun fuarına partner ülke olmamız göğsümüzü öyle bir kabarttı ki havalanıp uçuyorduk neredeyse. Ülkece oyun piyasasındaki potansiyelimizin ve geleceğimizin tanıtımı açısından çok büyük bir adımdı. Darısı gelecek senelere!

POKÉMON GO'NUN VİRALLEŞMESİ

Kendisini hiç sevmiyor bile olsanız Pokémon GO'nun çıkışından sonra herkesin bir numaralı sohbet konusu olduğunu kabul etmelisiniz. Ülkemizin genelde çok dolu olmayan parkları ellerinde telefonlarla koşturan, sohbet eden insanlarla doldu; dünyanın her yanında çocukluğumuzda izleyip bağlandığımız bir seri üzerinden yeni dostluklar kuruldu. En önemlisi de oyunculuğun insanları nasıl bağlayabileceğini körler bile gördü, sağırlar bile duydu. Kendisi sorunlu bir oyundu belki ama oyunculuk için yaptıkları eşsizdi.

KOJIMA'NIN ÖZGÜRLÜĞÜNE KAVUŞMASI

Diğerlerinin yanında o kadar büyük bir olay gibi görünmüyor belki ama Hideo Kojima oyun dünyasının en tanınan yüzlerinden biri olarak aslında göründüğünden fazlasını temsil ediyor. Konami ile aralarında yaşanan tatsızlıkları tamamen arkasında bırakıp yeni sulara yelken açtığının tescili de Kojima Productions'ın kurulumundan çok bağımsız bir şekilde gelip Endüstri İkonu ödülünü alması oldu. Oyun dünyasının en büyük dehalarından birinin yeni projeleri şimdiden bizi heyecanlandırmaya başladı bile.

LIONHEAD STÜDYOLARININ KAPANMASI

Microsoft'un kapatma kararı aldığı Lionhead sıradan bir oyun stüdyosu değildi. Piyasanın en tartışmalı ve sivri kişiliklerinden biri olan Peter Molyneux'un evi olan stüdyo, oyun dünyasını yıllar boyu değiştiren yapımlara imza atmıştı. Fable serisine koyulan nokta ani bir karar olsa da, Lionhead en nihayetinde arkasında harika anılar bırakarak tarihin tozlu sayfalarına karışan stüdyolardan bir diğeri oldu.

SANAL GERÇEKLİĞİN "GERÇEKLİĞE" DÖNÜŞÜ

Yıllarca bilim kurgu hikâyelerini, filmlerini süsleyen sanal gerçeklik ciddi anlamda evlere girmeye başladı bu yıl. Özellikle PSVR'ın da çıkmasıyla hemen her evde kullanılabilecek hale gelip yaygınlaşan bu yeni teknoloji emekleme aşamasını hâlâ tam olarak atlatabilmiş değil. Buna karşın dünya çapında çok ciddi bir piyasa yaratmayı da şimdiden başardı. Önü de gayet açık görünüyor.



EN İYİ Yeni Fikr-i Mülk

OVERWATCH

Project Titan düştüğünde Blizzard'da bazı çatlakların baş gösterdiği artık bilinen bir gerçek. Şirketin sonu olabilecek hezimeti müthiş bir kazanca çeviren ve Blizzard'ı küllerinden geri diriltense Overwatch oldu. Blizzard'ın kısa animasyonlarla, çizgi romanlarla, tatil etkinlikleriyle, karakterleriyle gündemden düşmesine izin vermediği Overwatch sadece 1 seneden kısa bir sürede Blizzard'ın en çok oynanan, en popüler oyunlarından biri haline geldi. Bu sene en iyi yeni fikr-i mülk ödülünü Overwatch'tan daha çok hak eden bir oyun düşünemiyoruz o yüzden de... **-Can**

ve diğerleri...

THE DIVISION

Çıkışının ilk iki haftasında herkesin oynadığı The Division, havası çabuk sönmüş olsa da enteresan mekanikleri ve temasıyla Ubisoft'un son yıllarda ürettiği en ilginç fikirlerden biriydi. Eğer sürekliliği sağlayabilseydi muhtemelen bugün hâlâ oynuyor olabilirdik kendisini. Gerçi son eklentileri güzel diyorlar, tekrar bir şans versek mi acaba? **-Can**

TYRANNY

Biz Pillars of Eternity 2 duyurulsun diye beklerken bir anda kucağımıza onun şeytani ikizi düşünce bir şaşırmıştık doğrusu. "Tyranny mi? Ne gerek vardı ki PoE2 yerine buna?" dediğimi hatırlıyorum hatta ilk başta. Oyun hakkındaki detayları öğrendikçe ve "kötünün kazandığı" evreni tanıdıkça fikrim 180 derece değişti. Şu anda "PoE2 yerine Tyranny 2 mi yapsa acaba Obisidian?" diye soruyorsak (ki sormalıyız) işte bunun sebebi Tyranny'nin yılın en beklenmedik baş yaran taşlarından biri olmasıdır. Başının yarılmasından zevk almak da ancak biz oyunculara özgü bir şey herhalde. **-Can**

STELLARIS

4x uzay stratejilerinin formülü az çok oturmuştur. Bu formülün farklı taraflarına yönelen çok kaliteli oyunlar da var. Stellaris de az çok bu formüle dâhil, ancak olabildiğince ucunda duruyor. Büyük ölçüde kendi kurallarını yazıyor ve kâğıt üzerinde alışılmadık gelen bu kurallar o kadar keyifli ve akıcı bir oynanışa yol açıyor ki... İlk bakışta belli etmese de kendi tarzınca yılın en yenilikçi yeni fikr-i mülklerinden aslında. **-Ömer**



STELLARIS

Pişmanlık!

Undertale

Bu bir pişmanlık, bir özür kutusu dostlarım. Vicdan azabımı biraz olsun azaltmak istiyorum. 2015'te çıkan Undertale'i biz Oyungezer olarak 2015'te değil 2016'da keşfettik. Dolayısıyla bu... bu sanat eseri... bu zekânın, yaratıcılığın, komedinin, trajedinin, her şeyin dibi bu yapım 2015'in En İyi Oyunları dosyasında yer alamadı. Bu yıl çıksaydı Yılın Oyunu ödülüne çok ciddi bir aday olurdu ama üvey evlat muamelesi yaptık. Tüm sevenlerinden çok özür. tobyfox'un bir sonraki oyununu ıskalamayacağımız ihtimali içimi kararlılıkla dolduruyor. **-Ömer**



EN İYİ Fps

TITANFALL 2

Bu sene bu listede olan her FPS oyununu oynadım, evet. Ancak hem hikâye modundan, hem de çoklu oyuncu modundan mutlu olarak ayrıldığım tek oyun Titanfall 2'ydi kesinlikle. Kötü bir "pre-alpha"dan sonra eski Titanfall gibi hissettiren oynanışı, o eski, sevdiğim COD: MW dönemi tadındaki hikâye modu, mikro-ödemelerden arınmış, DLC'siz çoklu oyuncu modu... The Witcher 3'ten beridir oyuncuya parasının hakkını veren ilk AAA oyun. Evet, hikâye modunda bazı ufak eksikleri vardı, ancak yaptıkları doğru hareketlerle kendilerini bayağı affettirdiler. Umarım diğer şirketler The Witcher 3'ün, Titanfall 2'nin aldığı olumlu tepkilerden etkilenip onları örnek alırlar diyeceğim ama pek sanmıyorum... **-Sabri**

ve diğerleri...

BATTLEFIELD 1

Her yerde Battlefield 1 fanboyluğu yapıyormuş gibi hissediyorum oyun çıktığından beri. Hâlbuki FPS oyunlarını en sevdiğim oyun türlerinde ilk 3'e dâhi koymam. Ama şu "topyekün savaş" hissi var ya, onun acayip bir çekiciliği var işte. Battlefield 1 kendi serisi içerisinde ciddi bir değişiklik yapan, aldığı riskli tarihe dönüş kararını kendi avantajına kullanmayı başaran ve hem görselliği hem de oynayışıyla her anı tatmin edici olabilen bir yapımdı. Belki türünde yılın en iyisi olmak için tek aday değildi ama kesinlikle çok güçlü bir adaydı, orası kesin. **-Tarık**

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

Şimdi siz "Bunun burada işi ne?" demeden önce belirtmek istiyorum, Infinite Warfare gerçekten internetin abarttığı kadar kötü bir oyun değil. Evet, mikro-ödemelerden geçilmiyor. Evet, çoklu oyuncu modu bu sefer gerçekten geçen senenin aynısı. Evet, hâlâ bir Black Ops 2 ya da Modern Warfare değil. Ancak seriyi öldürecek kadar kötü bir oyun da değil. Hikâye modunun gerçekten ilginç anları var, anlatmak istedikleri hikâye gerçekten diğer Call of Duty oyunlarına kıyasla çok farklı. Çoklu oyuncu moduysa Black Ops 3'ü sevenler için ideal. Hem dürüst olalım, seriyi öldürebilecek kapasiteye sahip tek oyun Ghosts'tu. O bile öldüremediyse Activision kendi isteğiyle seriyi durdurana kadar biraz zor COD'un ölmesi. **-Sabri**

DOOM

Ne E3'teki cılız oynanış videosu ne de açık betası bize DOOM'un BU KADAR iyi olacağının sinyalini verebilmişti. Açıkçası endişeliydik, sevdiğimiz bir serinin daha kötü sonla karşılaşacağından korkuyorduk. Ama henüz oyunun ilk saniyelerden itibaren bitmek tükenmek bilmez bir adrenalin patlamasına maruz kaldık. Dar koridorları terk edip açık alanlara çıkmak, cehennemde zebanilere cehennemi yaşatan bir asker olmak acayip eğlenceliydi cidden. Tek oyunculu modu için konuşuyorum tabii. **-M. İhsan**

OVERWATCH

Blizzard'ın başarısız Titan projesinin parçalarından multiplayer FPS tarihinin yeni klasiği doğdu. FPS türünü her karaktere özgü yeteneklerle pişirip bize sundular. Riskli bir hareketti ama oyuncu sayısı 20 milyonu kısa sürede geçti. Karakter çeşitliliği, yetenekler, her görsel zevke ve yaşa hitap etmesi, yenilikçi oyun mekaniği, harika grafikleri, müthiş optimizasyonu ve dengeli haritaları Overwatch'u eşsiz bir deneyim yapıyor. Blizzard'ın uzun zamandır WoW'un yerine aradığı yeni amiral gemisi bu. **-Nurettin**



Artistik Başarılar

FIREWATCH

Benim için bırakın bir kategoriyi, 2016'da yılın oyunu Firewatch oldu. O atmosfer, o diyalog, o karakterler... Oyun dünyasında yaşamaya alışık olmadığımız bir olgunlukla işlediği konusu, bir "video oyunu"ndan çok, Yellowstone Parkı'nda yolunuzu kaybedip kendinizi bulma macerası gibiydi. Çözümlenmeyen sorunlar, pişmanlık dolu geçmişler ve muhteşem ötesi gün batımları içinde, Firewatch'ın sizi peşine taktığı macera, sizin de göreceğiniz gibi oyunun "asıl olayı" değil - asıl olay, o macerayı kovalarken kendiniz ve Delilah hakkında hissettikleriniz. Campo Santo'yu tekrar tebrik ederim, gerçekten çok özel bir şey yaratmışlar. **-Erim**

NO MAN'S SKY

Oyunun kendisi yıllar boyunca en boş hype denince ilk akla gelecek şey olabilir ama onu bir kenara bırakalım şimdi. No Man's Sky'ı ilk gördüğümüzden beri asıl gönlümüzü çelen, ona gerçekten ilgi duymamızı sağlayan ilk şey harika görsel stiliydi. Kopyala yapıştır hissi veren bir tarzı vardı, o da doğru. Gene de görselliğinin, farklı gezegenlerdeki farklı renk paletlerinin ve uzaya çıkıp yeniden gezegenlere indiğinizde yaşadığınız farklılığın etkileyici olmadığını söyleyemezsiniz. Yoksa söyler misiniz? **-Tarık**

DISHONORED 2

Dishonored görmek, bir çizeri eserlerine sinmiş tarzdan tanımak gibiydi. Zamanı için çok üst düzey görüntüleri yoktu ama karakterlerinin çiziliş tarzından, menülerine, silahlarına, güçlerine kendi tarzı vardı. İkinci oyun bunu geliştirmekle kalmadı, her karesi ince ince işlenmiş görselliğiyle bir üst lige çıktı. Üstüne Clockwork Mansion ve A Crack in the Slab gibi estetikliği tavan yapmış bölüm tasarımları sayesinde görselliğini mekanikleriyle birleştirip, işlevselliğe dökmeyi de becerdi. **-Onur**

INSIDE

Yani hangi yanından övmeye başlasam bilemediğim bir yapım Inside. Bütün ödüllerden birer tane toplayıp üstüne fırlatmak istiyorum aslında ama madem konumuz artistik başarı, oyunun sadece siyah ve beyazın tonlarını kullanarak nasıl böylesine etkileyici bir atmosfer verdiğini anlamaya çalışalım beraber. Yani tamam, Limbo'nun kendine has, çok özgün bir tarzı vardı ama nasıl o basit yapıyı alıp bu kadar derinleştirebildiniz arkadaş? Her mekânıyla, karakteriyle, olayıyla, sesiyle tam bir tasarım harikasıydı Inside (Bana kalsa yılın oyunuydu da!). Ah bir de bu kadar kısa olmasaydı... **-Tarık**

ABZÛ

Abzû'yu kelimelere esaslı bir şekilde dökmenin yolu var mı, pek emin değilim. Ama şuna eminim ki Journey'nin yaratıcısı Matt Nava'nın bu benzersiz hediyesi, nefret ettiğimiz 2016'da başa gelen en güzel şeylerden biriydi. Bilgelik okyanusunun masalsı daveti boşa değil inanın, başından sonuna yayık bir tebessümle oynayacağınız, stilize grafikleri, Austin Wintory'nin mavi derin sulara bıraktığı muazzam tınılar ve rengârenk sualtı ahalisiyle, ruhumuzu sükûnetle dolduran olağanüstü bir deneyimdi. Abzû **-İhsan A.**

Ödülsüz Bırakmam!

Grim Dawn

Diablo II'nin mirasını en güzel şekilde alıp geliştiren oyunlardan birisiydi Grim Dawn. Titan Quest'in yapımcılarından gelen oyun karanlık dünyası, bol seçenekli karakter ağaçları ve iki sınıfı aynı anda ilerletip füzyon sınıflar oluşturma konusunda oldukça başarılıydı. Oyun içinde yaptığınız seçimler sizi bir fraksiyona yaklaştırırken diğerlerine düşman edebiliyordu, hatta bu düşmanlık son raddeye geldiğinde rakip fraksiyonun über-güçlü bosslarıyla kapışabiliyordunuz. Ömrü biraz kısa oldu ama oynayanların hem fikir olduğu nokta oyunun çok sağlam bir hack & slash RYO olduğuydu. Diablo III'ten sıktı sıyrılanlar mutlaka denesin. **-Eren E.**



YILIN KORKU OYUNU
Layers of Fear

Bazen çok çekmece açma simülasyonuna bağlayıp oyundan koparıyordu ama Layers of Fear hakkında söyleyebileceğim negatif şeyler bundan ibaret. Ciddi anlamda geriyor ve korkutuyordu ve bunu inanılmaz estetik ve sürekli değişim gösteren mekânlarda yapıyordu. "Bir sanatçının hastalıklı zihni" gibi işlemesi zor bir konsept seçmişti ve bunu işlemeyi muazzam başarıyordu. Korku oyunlarını sevenlerde iz bırakan bir yapım olduğu kesin. **-Ömer**



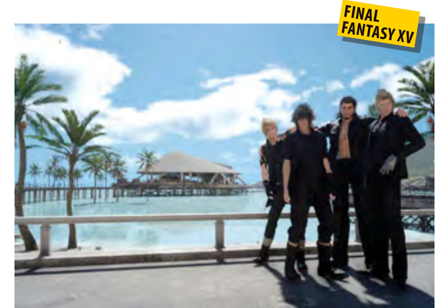
YILIN OYUNUNU *nasıl seçemedik?*

Evet, bunun olacağını tahmin etmiştiniz, değil mi? Tüm dosyanın kurulu olduğu konsept şuydu: "ÇOK FAZLA GÜZEL OYUN VAR!" Çünkü gerçekten elle tutulur bir birincimiz olmasa da neredeyse her tür için ardından gelen yıllarda adını anacağımız, sabit disklerimizin bir köşesinde ebediyen yerleri ayrılmış olacak yapımlarla tanıştık bu yıl. İçlerinden birini seçebilirdik belki ama... eh, sinmeyecekti içimize. Onun yerine taçlandırılacak tek bir oyun olmadığını nasıl fark ettiğimizi anlatalım istedik (aşağıda görebileceğiniz sonuç sayfalar dolusu tartışmanın özenle cımbızlanmış halidir. Tartışmalar süresince hiçbir Oyungezer yazarı zarar görmemiştir.)

TERCİHLER

- Ege / M. İhsan: **UNCHARTED 4**
- Can / Serpil: **TW3: BLOOD & WINE**
- Ömer / Göker: **TOTAL WAR: WARHAMMER**
- Nurettin: **OVERWATCH**
- Furkan: **THE LAST GUARDIAN**
- Sabri: **FINAL FANTASY XV**
- Eren E: **DARK SOULS III**
- Tarık: **INSIDE**
- Ali: **DOOM**
- Erim: **FIREWATCH**
- Eser: **DARKEST DUNGEON**


INSIDE


FINAL FANTASY XV

UNCHARTED 4
NEDEN EVET?
Ege: Oyunda sadece yarım dakika geçirdiğimiz odalardaki detaylar dahi inanılmazdı. Bu kadar özenli, bu kadar kaliteli bir prodüksiyon görmedim hayatımda. Şahane bir atmosfer sunuyordu. Hikâye de güzel bağlanıp Drake'in maceralarını şık tamamladı.

NEDEN HAYIR?
Eren E: Hikâye akışı olarak zayıftı be önceki oyunlara göre. Güzel bağladığı final de zaten oyun daha çıkmadan tahmin edilebilir bir finaldi hani, çok da ahım şahım denemez.
Ömer: Şahane olduğunu kabul etmekle birlikte beklendiği kadar sinematik aksiyonu yoktu ve oyunun ikinci yarısı komple tek tip mekânda geçiyordu, oralar gereksiz uzamıştı.

OVERWATCH
NEDEN EVET?
Nurettin: Başarısız bir projeden 20 milyon oyuncuya sahip başka bir markaya dönüştü. Blizzard'ın daha ilk denemesinde FPS'yi kotarması başka bir ödül sebebi.
Ali: Dengeli veya değil sağlam mekaniklerle, bu denli başarılı olması ve bunu sınırlı oyun elementleriyle bu işi yapabilmesi bence takdirimizi hak etmeli.

NEDEN HAYIR?
Ege: Aylardır karakterlerin özellikleriyle, rakamlarıyla oynayıp "denge" oluşturmaya çalıştığı için Overwatch'u seçmeyi çok yanlış buluyorum. Zaten yalnızca PvP multiplayer oynanan oyunda kahramanlar arası denge olsun diye defalarca yama geliyorsa o oyun

GOTY olmamıştır derim.
Eren E: En büyük olayı multiplayer bazlı mücadele olan bir oyuna yılın oyunu vermek halen benim içime sinmiyor. Evet, eski kafalıyım biraz.
Serpil: MOBA'lar bin yıldır var ve deliler gibi oynanıyor, Blizzard yapınca mı yılın oyunu olma hakları olduğunu fark ediyoruz?

DARK SOULS III
NEDEN EVET?
Eren E: Birincisi düzgün ve sorunsuz çalışıyordu ilk günden beri, atalarının üzerine az da olsa yenilikle gelmişti, e teknik anlamda da gelişkin AAA kalitesi taşıyan bir oyun, multisindeki yenilikler de gayet yerindeydi.
Eser: Ben de DS3 için kusursuz bir oyun demiyorum, ama Yılın Oyunu için ismi geçen diğer oyunlarla mukayese yaptığımda benim için bir tık önde bitiriyor yarışı.

NEDEN HAYIR?
Can: Önceki Soulsborne oyunlarında olmayan çığır açan ne vardı? Yine çok güzel boss dövüşleri vardı ama mesela serinin alamet-i farikası haline gelmiş olan zorluğu önceki oyunlara göre sekteye uğramıştı. İlk çıktığındaki halinde tonla sorunu da vardı bir yandan.
Ömer: Yeni hissettirmiyordu. "Yenilik azdı" gibi bir şey değil kast ettiğim. Ama mekânları olsun, genel savaş mekaniği olsun, boss saldırı kalıpları olsun, hep bir "daha önce oynamıştım bunu" hissi veriyordu sanki. Kendine has bir tonu, bir tadı çok fazla yoktu sanki.

FINAL FANTASY XV
NEDEN EVET?
Sabri: Geçirdiğim zamanda en çok zevk aldığım ve hâlâ oynamak istediğim, tadını damağımda bırakan tek oyun Final Fantasy XV oldu.

NEDEN HAYIR?
Ömer: Gönlümün birincisi tabii ki FF XV ama kabul etmek gerek ki yan görev sistemi bildiğin yok, hikâyesinde sürüyle çelişki var.

DISHONORED 2
NEDEN EVET?
Onur: Özellikle 4. bölümün, Clockwork Mansion'ın tasarımı, bu sene gördüğüm en güzel şeylerden biriydi. 9. bölüm A Crack in the Slab de daha önce işlenmemiş bir fikir olmasa bile ondan çok aşağı kalmaz. Görsel tasarımda da çok çok güçlü, lokum gibi oyun.

NEDEN HAYIR?
Ege: Dishonored 2'nin de hikâyesi ilk oyundan neredeyse farksız temada. Aynı şeyler tekrar yaşanıyor vs.
Nurettin: Hikâye ve görsellik olarak birden çok farklı değil.



THE LAST GUARDIAN

TW 3: BLOOD & WINE
NEDEN EVET?
Herkes: Seçilmemesinin tek sebebi genişletme paketi olması.

NEDEN HAYIR?
Herkes adına M. İhsan: Blood and Wine'ı çok seviyorum, ama en nihayetinde bir ek paket.

DOOM
NEDEN EVET?
M. İhsan: Bu sene oynadığım en iyi, en sorunsuz, en heyecanlı oyundu. Bir kere bile çökme, takılma yaşamadım. Muazzam grafikleri ve müzikleri var. Müthiş bir adrenalin patlaması yaşatıyor.
Ali: Çünkü alışılageldik rutinlere bağlanan bir türü alıp eski ile yeniyi birleştiren yepyeni bir sistemle karşımıza çıktı.

NEDEN HAYIR?
Onur: DOOM gerçekten çok çok iyiydi ama bence bir oyunu, var olan bütün bileşenlerinin başarısı üzerinden değerlendirmek gerek. Ben kendi adıma hiçbir yerde çoklu oyuncusunun övüldüğünü duymadım.
Ömer: 2016'da dümdüz ilerleyip adam vurduğumuz bir oyuna da vermeyelim artık ya yılın oyunu ödülünü...

DİĞER KONUŞULANLAR: Forza Horizon 3, Rise of the Tomb Raider, Inside, Total War: Warhammer, Darkest Dungeon, Titanfall 2.

SON SÖZ: Yüz küsür mailde yirmi oyun tartışılıyorsa yılın oyunu yok demek ki... -Tuğbek



YILIN OYUNU HANGİ KRİTERLERE GÖRE SEÇİLMELİ? TARTIŞILMASI GEREKEN BİR KONU.

İNCELEME

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.



10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Book of Demons	-	-
Call of Duty: Infinite Warfare	6+	77
Call of Duty: Modern Warfare Remastered	8+	83
Candle	8	85
Dark Souls III: Ashes of Ariandel	6	73
Dishonored 2	9	86
Dragon Ball: Xenoverse 2	7+	80
Dragon Quest Builders	7+	83
Farming Simulator 17	8	68
Football Manager 2017	8	81
Giant Machines 2017	4	-
Graveyard Shift	4	-
Hat Trick Header	6+	-
Hitman	8+	83
Imprisoned Light	7	-
Killing Floor 2	8	75
Moto Racer 4	5	47
Oriental Empires	-	-
Owlboy	7+	89
Paladins	-	-
Robot Squad Simulator 2017	6	-
The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition	7	81
The Metronomicon	7	79
The Uncertain - Ep.1	6+	-
Thea: The Awakening	8	73
Titanfall 2	8+	87
Tyranny	8+	81
Warhammer 40,000: Eternal Crusade	5	52
Watch_Dogs 2	8+	83
World of Final Fantasy	8+	77
WRC 6	7	68
Yesterday Origins	7+	77

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



"Very" Tabanı

OYUN DÖNGÜSÜ

Madem Ocak sayısındayız, geçtiğimiz yılın oyun piyasası için maddi anlamda ne kadar iyi - ne kadar kötü geçtiğine de dönüp bakmak için daha iyi bir vakit bulunmaz (NewZoo 2016 verileri baz alınmıştır).

- **OYUN PİYASASININ DEĞERİ: 99.6 milyar dolar**
- **YILLIK BÜYÜME ORANI: %8.5**
- **Bu büyümenin %58'i Asya ve Pasifik pazarından geliyor. Oyun gelirleri %29 konsollardan, %27 bilgisayar oyunlarından, %27 mobil oyunlardan kazanılıyor.**
- **MOBİL OYUN SEKTÖRÜ GEÇEN YILA ORANLA %23.7 BÜYÜDÜ.**
- **KONSOL OYUNCULARININ %87'Sİ AYNI ZAMANDA BİLGİSAYARDA DA OYUN OYNUYOR.**

one ps4

KURTARILACAK KRALLIKLAR, AŞILACAK YOLLAR

FINAL FANTASY

ÖMER AKDAĞ



Küba'dan esinlenmiş Lestallum en çok uğrayacağınız yer olacak. Cindy'nin yanından sonra elbette.



F*inal Fantasy*'i seversiniz. Beğenmek anlamındaki sevmekten bahsetmiyorum, âşık olmak anlamındaki sevmekten bahsediyorum. Terra'nın tema müziğini duyduğunuzda erir, Sephiroth ismi anıldığında bakışlarınızı keskinleştirir, Squall'ın Rinoa için uzayın boşluğuna atlamasını hatırladığınızda göz kırpışlarınızı hızlandırır, Garnet'ın saç tellerinin yüzünüze doğru uçtuğunu hisseder, Zanarkand'ın girişinde ateşin başında oturan ekibin dile getirilmeyen duygularını içselleştirirsiniz.

Karakterlerini her gün gördüğünüz arkadaşlarınız gibi görmeye başlarsınız, müziklerini duyduğunuz anda modunuz değişir, unutulmaz anlar yaşatır size, bu anları bizzat yaşamışsınız gibi etkiler sizi, iz bırakır. *Final Fantasy* oynamış olanların oyunlarına daha bir hararetle bağlı olduklarını fark etmişsinizdir belki. Tesadüf değil bu. Aşk böyle bir şey.

En azından 15 yıl önce serinin bana ve benim gibi milyonlarcasına hissettirdiği buydu. *6*, *7*, *8*, *9*, *10*… Serinin ve JRYO türünün zirvesindeki bu beş oyunun ardından *Final Fantasy* sevenlerini üzdü. Kalp kırdı. Aşıkları ondan soğudu. Zamanla artık çok fazla şey beklenmemeye başladı.

Ama aşk, lanet olsun ki fırsat bulup gizlendiği yerden çıkmayı bekleyen sinsi bir duygu. Saydığım beş oyunun büyük hayranı olarak zamanla kendime *Final Fantasy*'nin artık sıradan güzel bir seri olduğunu öğretmeyi başardığımı düşünüyordum. Ama *FF15*… Bir şeyler vardı *FF15'te*… Ummamam gerektiğini biliyordum ama hani belki bir ihtimal… O beş oyunun yanına bir altıncısı gelebilir miydi bunca yıldan sonra?

Şöyle bir açıktan alalım mevzuyu: JRYO türü bir yerlerde yolunu kaybetti. Türün öyküsünü diğer türlere benzetmek zor. Örneğin Batı tarzı RYO'lar *Baldur's Gate*, *Planescape Torment* zamanlarında altın yıllarını yaşadılar belki ama hem *KOTOR*'larla, *Dragon Age*'lerle, *The Witcher*'larla farklı yönden geliştiler, hem de son yıllarda kitle fonlamaları sayesinde çıkan *Pillars of Eternity*, *Wasteland 2* gibi yapımlarla eski tarzlarında da müthiş bir geri dönüş yaptılar. İzometrik RYO tarzı, aynı JRYO'larda olduğu gibi 90'ların sonunda mükemmelliğe erişmişti öte yandan, mesela *Pillars*'ın yapı olarak *Baldur's Gate 2*'den çok ileri olduğu söylenemez. Üç aşağı beş yukarı aynı yapıyı kullanarak farklı bir şey yapıyordu ve her şey yolundaydı.

FF XV HEM KENDİ HALİNDE BİR YOLCULUK, HEM DE EPİK BİR KAHRAMANLIK HİKÂYESİ

Veya JRYO'ların bulunduğu konumu macera oyunlarına da çok benzetemem aynı şekilde. Point & click türü belki bir yerden sonra kesildi ama *Quantic Dream* ve *Telltale* gibi stüdyolar ile macera türü farklı bir damardan muhteşem yapımlar sunmayı sürdürdü. Bunun yanında oyun yapımının nispeten kolaylaşması sayesinde bağımsız yapımcılar sayısız şahane point & click'e imza atıyor. Belki 90'lar klasikleri halen daha bir saygıyla anılıyor ama düşününce, mesela *Broken Age* 90'larda çıkmış olsaydı az çok bir *Monkey Island*'lar kadar adını anıyor olmaz mıydık sizce de? Geçmişi kusursuz gösteren gözlükleri çıkarmak her zaman kolay olmuyor.

JRYO'larda ise altın çağ gerçekten de geçmişte kaldı. 2000'lerin başında *Final Fantasy*'nin yaratıcısı **Hironobu Sakaguchi**'nin Square'den ayrılması ve en önemli JRYO yapımcısı konumundaki Square-Enix'in politikalarındaki değişimin sebep olduğu JRYO'ların dünya çapındaki popülaritesinde yaşanmaya

HİÇ FINAL FANTASY OYNAMADIM!

Tüm dünya duyana kadar tekrar tekrar söylemeye devam edeceğim: Hiçbir ana Final Fantasy oyununun bir diğeriyle bağlantısı yoktur. 7'yle 8, 9'la 10, 14'le 15 vs. tamamen bağımsızdırlar. İsimlerinin aynı olması dışında dünyaları, karakterleri, hikâyeleri vs. konularında hiçbir ortak veya dokunan tarafları yok. 15'i oynamak için daha önce başka bir FF oynamış olmanız gerekmiyor yani.

Bence önce bir FFX HD oynayın aslında ama FF15 de güzel tabii.









başlayan düşüş, farkı bir kanattan *Persona 3* ve *4*'le önlenecek gibi olmuştu. Ancak nihayetinde *P4* çıkalı da 10 yıla yakın oluyor. Yapımcılar uzun zamandır geçmişin hayaletlerini kovalıyorlar.

Bu geçmişin peşinde koşma eğiliminin en bariz örneği *FF13* diye düşünüyorum. Yapımcıların temelden hissettiği "Geçmişteki oyunlarımızın bu kadar sevilmesinin sebebi ne?" sorusuna resmen panik halinde "İnsanlar yaşattığımız dramatik anları seviyorlar, eskinin başarısına ulaşmak için bunu yapmalıyız!" cevabını uygun görmeleri sonucu oyunun her yeri üzgün olmaya çalışan sahnelerle, bolca gözyaşıyla dolduruldu. Belki *FF10-2* veya *FF14*'ün ilk çıkan hali kadar yerin dibinde değildi ancak yaratıcı zihinlerden çıkan "güzel bir şey yapalım" mantığı yerine, pazarlama departmanından çıkan "sevilmesi için bu yapılmalı" mantığı üzerinden yürüdüğünü hissettiriyordu. İrite ediciydi.

Bunun ardından Square doğru işler yapmaya başladı. *FF14*'ü doğru düzgün bir şekilde tekrar çıkardı, *FF13*'ün devam oyunları, özellikle de *Lightning Returns* hikâye anlatımında doğru noktadaydı. Ve hepsinden önemlisi *FF15*… enteresan duruyordu. O eskilerin kendine âşık eden kişiliği… Hani belki… Belki…

GERÇEĞİ TEMEL ALAN BİR FANTEZİ

MGS V için söylediklerime benzer şeyler söylemek istiyorum: *FF15* serinin diğer oyunlarından gerçekten farklı. Dünyasının yapısı ve kurgusu, savaş sistemi, hikâye yoğunluğu, karakter işlenişi… Eski oyunların hayranlarının tepkisini çekebilme ihtimaline rağmen böylesine cesur davranmaları, ha tabii bunu yaparken serinin ruhundan çok da kopmamaya çalışmaları bir tebriği hak ediyor.

Dünyamızın ismi Eos. Bilim-kurgu, steampunk veya orta çağ fantezisi değil Eos, hepsinden öğeler var içerisinde ancak en çok esinlendiği yer bizim dünyamız. Daha spesifik olmak gerekirse de Kuzey Amerika. Hani vardır ya "arkadaşlarını alacaksın, arabana atlayacaksın, vuracaksın yollara" tınısı, "road trip" denilen şey, işte *FF15* gerçek hayatta neredeyse hepimizin yaşamak istediği o hissi, fantastik öğelerle ve güzel bir aksiyonla daha da çekici hale getirip bize yaşatmak istiyor. Ve bunu da o kadar iyi, o kadar iyi başarıyor ki…

Yanınızda üç arkadaşınız, arabanıza atlayıp koyuluyorsunuz yola. Ufukta tek bir binanın görünmediği çöllerde, ormanlarda yol alıyorsunuz, arkadaşlarınızla çıtır çerez muhabbetler ediyorsunuz, bir göl kıyısında durup balık avlıyorsunuz, fotoğraf çekiniyorsunuz, benzin istasyonuna uğrayıp depoyu dolduruyor, alışveriş yapıyor, eserse pinball oynuyorsunuz, habitata zarar verdiğini öğrendiğiniz yaratıkları avlıyor, biraz cebinizi dolduruyorsunuz, hava kararınca çadırınızı kuruyor, yemeğinizi yiyor, uyuyor, sabahın ilk ışıklarıyla beraber "bugün neler yapsam" diye düşünerek yine yola koyuluyorsunuz. Ve bütün bunları onlarca saat aynı keyifle yapmaya devam ediyorsunuz. Size her noktası özene bezene detaylandırılmış, devasa, muhteşem güzellikte bir dünya, pırıl pırıl bir oynanış, üzerine gidip gelişebileceğiniz sayısız şey sunuluyor.

Atıyorum balık mı tutmak istediniz? Farklı olta, makara ve misina tipleri, farklı türlerdeki balıkların ağız tadına göre onlarca yem, basit mekanikli ve balıkçılığın doğasına uygun olarak biraz sabır isteyen bir mini oyun, yakalaması kolay olanından aşırı zor olanına sürüyle balık çeşidi ve hatta küçük bir yan görev serisi sizi bekliyor.



FF15'İN MİNİ GELİŞİM ÖYKÜSÜ

Belki aramızda FF15 yapılmaya başladığında bu dünyada olmayanlar bile vardır. 2006'dan beri geliştiriliyor FF15. Daha doğrusu ilk başta FF13'ün bir yan oyunu olarak düşünülmüştü ve ismi FF Versus 13'tü. PS3'e çıkarılması düşünülüyordu. Yıllarca birçok video görmemize rağmen somut gelişme olmuyor gibiydi ve 2012'de oyunun FF15'e dönüştüğü ve PS3 yerine PS4 ile X-One'a çıkacağı haberini aldık.

Yönetmen koltuğunda Kingdom Hearts'ların da yönetmeni olan Tetsuya Nomura vardı (kendisini eski FF'lerin karakter tasarımcısı olarak da biliyor olabilirsiniz). 2014'te bu görevi Crisis Core ve Type-0 gibi övgü toplayan mobil FF'lerin yönetmenliğini yapan Hajime Tabata'ya bıraktı.

Bir de Square'in hayata geçirmeye çalıştığı Fabula Nova Crystallis diye bir kurgu vardı. FF13'ler, Type-0 ve FF15 oyun olarak birbirlerinden bağımsız olsa da bir şekilde bu kurguya dâhil olacaktı ama sonradan FF15 ondan da bağımsız hale geldi.

Şu an karşımızdaki oyunla ilk duyurulduğu zamanlardaki videolar arasında oynanış sistemleri, karakter tasarımları gibi her konuda dev farklar var tabii. Eski gördüğümüz sahnelerin de neredeyse hiçbiri yok FF15'te.



Büyülerin görsel efektleri ve çevreyi görsel olarak komple değiştirmeleri harika olmuş.





PİYANODAN ASLA VAZGEÇMEYEN YOKO SHIMAMURA'NIN MÜZİKLERİ OYUNU DAHA DA DEĞERLİ KILIYOR.





Pazar yerinde civcivleri boyayıp satan canilere özeniyorsanız doğru oyundasınız.



Veya yemek olayı... Tarifler ve malzemeler toplayabilir veya satın alabilir, akşam kampta ziyafet çekebilirsiniz. Sağlam malzemeleriniz varsa ve yeteneğiniz yeterince gelişmişse yediğiniz yemekler sizi muazzam güçlendirebiliyor. "3-5 uyduruk buff almak için ne uğraşacağım?" diyebileceğiniz bir şeyden bahsetmiyorum. Atıyorum 3000 HP'niz varken buna 2000 daha katabiliyorsunuz. Çok büyük fark yaratabiliyor midenizi neyle doldurduğunuz. Ama hepsini geçtim, sırf o yemekleri görmek için bile bu işe kasacaksınız. Şaka gibi yemek grafiği yapmışlar, ben gerçekte o kadar lezzetli görünen bir şey hayatımda görmedim. Onları gördükten sonra gidip de tost yemek gelmeyecek içinizden şimdiden söylemiş olayım. Restoran zincirlerinin falan oyuna iyi para bastığını tahmin ediyorum. Şahsen oyunu oynarken Yemeksepeti logosuna az cüzdan fırlatmadım.

Ve tabii savaş sisteminin de şahane olduğunu müjdelemek isterim. Daha önce hiçbir ana *FF* oyununda tam olarak gerçek zamanlı savaş sistemi kullanılmadı ve bu tercih en başından beri soru işaretleri yarattı, hatta yadırgandı. Açık fikirli olmak gerek derim. Tıpkı "sıra tabanlı sistem geçmişte kaldı, modern oyun yapacaksan gerçek zamanlı olmalıdır" yaklaşımını doğru bulmadığım gibi "*FF* serisinin özü sıra tabanlıdır, gerçek zamanlı olmamalıdır" yaklaşımını da doğru bulmuyorum. Yapımcılar istediğini tercih edebilir, yeter ki tercih ettikleri şeyi iyi yapsınlar.

Geçtiğimiz yıl *Episode Duscae* isminde bir demosu yayınlanmıştı oyunun ve orada savaşlar pek de akıcı sayılmazdı. "9 yılda oturtamadılarsa artık çok geç" diye düşünmeye başlamıştım ama kısa zamanda süper toparlamışlar. Sistem şöyle; silah ve büyü atayabileceğimiz 4 tane slotumuz mevcut. Hafif kılıç, ağır kılıç, kalkan, crossbow, gürz gibi gibi çok sayıda silah tipi seçeneğimiz var ve slotlara atadığımız silahlar arasında anında geçiş yapabiliyoruz. Analoğu hangi yöne tuttuğumuza göre de saldırı tipimiz değişiyor. *DMC*, *Bayonetta* vs. gibi aksiyon oyunlarındakinden çok farklı yalnız yapı. Belli tuş kombinasyonları isteyen kombolarımız veya "şu silahla adamı havaya fırlatayım, ötekiyle havada döveyim" gibi atraksiyonlarımız yok. Daha basit her şey. Dümdüz basılı tutup saldırıyoruz, saldırı geldiğinde "dodge" tuşuna basılı tutarak kaçınıyoruz, bir de düşmanlara veya sağa sola ışınlanabiliyoruz.

Böyle anlatınca sıkıcı ve basit gelmiş olabilir kulağınıza. Sıkıcı hiç değil, silahların kullanımları birbirlerinden oldukça farklı, sürekli ışınlanma olayı tempoyu yüksek tutuyor, MP barınızın tükenmemesine çalışmak gerilimi arttırıyor, ekip arkadaşlarınızla yapabileceğiniz ortaklaşa saldırılar olaya baharat katıyor… Oyunda endgame kısmında sıkıldığım noktalar oldu ancak sebebi hiçbir zaman savaş sisteminin bayıklığı değildi.

Ancak basitlik konusunda hak vermem gerek, oyun cidden kolay. Kendinizden 20 seviye yukarıda zindanlara dalmadığınız (yaşanmıştır), mantık çerçevesinde ilerlediğiniz sürece sıkıntı yaşamazsınız ki bu endgame için de geçerli (en en en son ekstra zindan hariç). Bir kere bir süre sonra 99'ar Potion, Hi-Potion, Elixir, Hi-Elixir ve Phoenix Down'la geziyor olacaksınız. Ölmeniz imkânsız gibi bir şey. Şahsen uçan arabayı yola indiremeyip aya doğru uçtuğum zamanlar hariç bir kere bile Game Over yazısıyla karşılaşmadım.

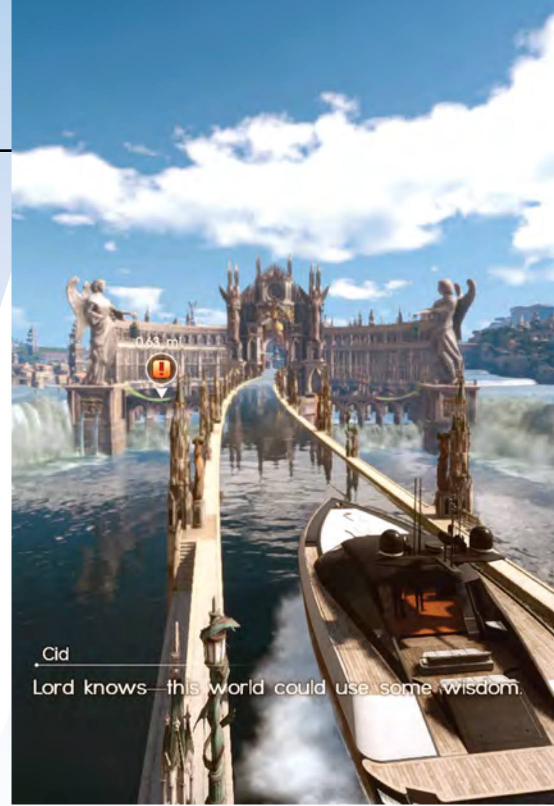
Ha, arada kaynamasın, çok özgün ve sağlam bir büyü sistemi mevcut oyunda. Etrafta bulacağınız büyü kaynaklarından ateş, buz ve elektrik elementi çekiyorsunuz. Ancak bunlar sadece element, onları büyü haline getirmek size düşüyor ve bu konuda müthiş bir özgürlüğe sahipsiniz. Elinizdeki elementlerden ne kadar fazla kullanırsanız büyünüz o kadar güçleniyor ve elementleri birbirleriyle birlikte kullanabilir, hatta karışıma ekstradan bir eşya atabilirsiniz. Mesela 50 ateş, 50 elektrik, 50 buz, yanına da bir Hi-Elixir atın. Her elementten belli sayıda vuran ve bu sırada sizi iyileştiren bir büyüye kavuşun. "Daha mı güçlü olsun? Daha mı çok sayıda vursun? İyileştirsin mi? Stop mu yapsın? Death mi yapsın?" gibi sorular arasında gidip gelirken bayağı kafa yoracaksınız.

Oyun açık dünyası, yolculuk hissi ve de akıcı savaş sistemiyle harika, oynamadığınız zaman özleten bir tecrübe yaratıyor.





Altissia da Venedik'ten esinlenmiş. Gece gondol gezmelerinin tadı çok başka.





İddia ediyorum: Olsa yerdim.



Ancak diğer yandan da öyle kazmalıkları var ki "Ya arkadaş siz bu 10 yılda hiç mi başka oyun oynamadınız?" diye sorabilirsiniz. Bu geçtiğimiz yıllarda oyun dünyasında bir sürü güzel şey gördük, hem biz oyuncular olarak benimsedik bunları hem de diğer yapımcılar benimsedi. Ama hayır, bunlar *FF15*'in umurunda bile değil.

NASIL YANİ? DÜNYA DÖNMEYE DEVAM MI ETTİ ARADA?

Bu gözler *The Witcher 3*, *Inquisition* gibi yapımlar gördü. O yapımlar yalnızca harika açık dünyalar sunmuyor, bu açık dünyaları enteresan karakterler, hikâye örgüleri bulunan sürüyle yan görevle destekliyorlardı. Peki *FF15*? Dükkâna uğra, bir ava başvur, yaratığın olduğu yere git, öldür, geri gel, ödülünü al, başka bir ava başvur. Bu! Bu kadar! Rastgele karşılaşabileceğiniz en enteresan yan görev "arabam bozuldu" diyen bir adama tamir gereçleri götürmekten ibaret. Geçtim rastgele şeyleri, NPC'nin birinden "şöyle şöyle oldu" diye bir görev alayım, gideyim görev yerine, orada başka biriyle karşılaşayım, "aslında o öyle değil böyle oldu" desin, başka bir yere yönleneyim falan… Çok basit, alıştığımız şeyler değil mi bunlar? Yok işte! Yolculuk hissi, dünya güzel, eyvallah, lafım yok ama bir şeyler olmuyor o dünyada. Doğru düzgün yan görev yapısı olmayan açık dünya RYO mu olur yahu!?

Ufak tefek o kadar çok manasız şey var ki. Yani yapım aşamasında beni alsalar, oyunu yarım saat oynatsalar anında görüp "Bu niye böyle yaw, hiç mi aklınıza gelmedi?" diye cazırdarım. Ne bileyim, bir zindana girmeniz gerek ama zindanın kapısı sadece hava kararınca açılıyor ama saat sabahın 7'si. *The Witcher 3*'teki gibi meditasyon yapıp veya *MGS V*'teki gibi bir puro yakıp saati geçirmek? Yok! Geceyse gündüze ulaşmak için kamp kurabiliyorsunuz ama gündüz vakti gecenin gelmesi için orada öyle bekleyeceksiniz. Yakınlarda balık tutabileceğiniz bir göl falan varsa şansınıza artık.

Veya bir ormanda savaşıyorsunuz diyelim. Aksiyonla kamera arasına ağaç girerse normalde diğer oyunlarda ne olur? O ağaç saydamlaşır ki ne yaptığınızı görebilin, doğru mu? Yani normal olan bu, aksi çok zamanın gerisinde kalmış bir şey olur, yanlış mıyım? Geçmiş olsun. Aksiyon sürerken siz yaprakların güzelliğini takdir etmekle meşgul olacaksınız. Ormanlardaki savaşlarda altıncı hissinize güvenmeyi öğrenmeniz gerek.

Bir diğer rahatsız olduğum konu: Bizim dörtlü çok aynı şeyleri söylüyor! Yani yüzüncü saatte bile yeni diyaloglar duyabiliyorsunuz aralarında geçen ama bazı şeyleri de abartısız yüzer kere dinliyorsunuz. "Arkadaşlarla yolculuk" hissine de biraz darbe vuruyor hatta bu. İnternette insanlar artık birbiriyle beyinlerine kazınmış bu diyaloglarla konuşmaya başladı, geyiğe vurdular olayı, o derece. Atıyorum, yapmayı sevdiğim bir özel hareket var ve eleman her ama her seferinde "Uu, hey there opening!" diyor. Ya gerçekten çok mu zor o hareket için 1 değil 20 cümle yazmak ve seslendirmek? Cidden merak ediyorum. Eğer zorsa hiçbir şey söylemesin yahu! Yüz bin kere aynı lafı duyup bayılmaktan kat kat iyidir.

Günahıyla sevabıyla, yine her şeye rağmen misler gibi bir dünya ve oynanış sunuyor *FF15* ama tabii bir *FF*'ten bahsediyoruz. Gerçek dünyadan ilham alabilirsiniz, hiç sorun değil.

İLK YARISI FAZLA İLGİNİZİ ÇEKMİYORSA ÇOK UĞRAŞMADAN HİKÂYEYE DE GEÇİŞ YAPABİLİRSİNİZ.

Gerçek zamanlı savaş sistemine geçebilirsiniz, dükkân sizin. Ama şöyle güzel de bir hikâye dinlemezsek o oyun gerçekten *FF* olmaktan çıkar.

Hiç ismini bile anmamışım bak şimdiye kadar.

PRENS NOCTIS'LE TANIŞIN

FF15'e diğer açık dünya RYO'lardaki gibi bir ana hikâye anlatımı yakışmazdı. Bir *FF*'in hikâyesi "kompakt" olmalı, "yoğun" olmalı. Yarım saat oradan yürüdükten sonra on saat çıkıp avlanmak *FF*'i bozar. Bu nedenle farklı bir formül denenmiş ve oyunun ilk yarısı biraz önce anlatmaya çalıştığım gibi yolculuk tadında geçiyor, ikinci yarısı ise bildiğimiz anlamda bir *FF* gibi sunulmuş. Formül mantıklı ve işe yaramış! *FF* tarzı içten hikâye anlatımını seviyorum ve istediğim şeyi buldum da *FF15'te*! Sevdim! Her ne kadar hikâye ve anlatım tarzı delik deşik olsa da evet, eski *FF*'ler tadında hikâyeye aç olduğum için biraz da, sevdim.

Noctis, babası Kral Regis tarafından şehirden uzaklaştırılır ve nişanlısı Lunafreya'yla buluşmak için 3 arkadaşı Ignis, Gladiolus ve Prompto'yla birlikte arabalarına atlayıp yola koyulurlar (ultra sıkıcı eğitim bölümünü kesin pas geçin, hiç manası yok). İyi bir yolculuk hikâyesine başlamanın en iyi şekli nedir? Tabii ki arıza yapmış arabamızı, arkada Stand By Me çalarken, arkadaşlarımızla birlikte söylene söylene itmeliyiz! O ağırlıktan yoksun olması gereken yolculuk hissini ilk saniyeden verebilmek ve oyuncuyu oyuna gülümseterek başlatmak için çok şeker bir yöntem bence.

Ama sanki bir sorun var şu yukarıdaki paragrafın başında. 6 tane isim saymışım. Kim ki bunlar?

Direkt oyunu alayım başlayayım derseniz maalesef hep havada kalacak bu soru. Dünyaya ve karakterlere anlam verebilmek için Kingsglaive filmini ve Youtube üzerinden yayınlanan mini anime serisi Brotherhood'u izlemeniz şart. Yani şart derken kötü yapımlarmış gibi olmasın, sağlam hepsi de işte sadece oyunun kendisine baktığımızda Noctis'in bildiği ama bizim bilmediğimiz tonla önemli şeyle ilerliyoruz. Dünyanın politik durumunu kısaca da olsa düzgün açıklayan bir özet, ekip arkadaşlarımızın da Brotherhood'dakilerden farklı hikâyelerle bir şekilde tanıtılıp ısındırılması gerekirdi diye düşünüyorum. Diğer *FF*'lerde sonuçta ekibimiz yavaş yavaş zenginleşir, bu sırada da her bir karakterin derinine inerdik ve o oyunları en değerli kılan şeylerden biri de buydu; ki *FF15*'te karakter gelişimi namına da çok az şey bulacaksınız. Ekiptekilerle yaptığınız muhabbetler sizi onlara ısındıracak ama o kadar. Derinlemesine konuşmayacaksınız ve üçü de oyuna nasıl başlıyorlarsa neredeyse dümdüz öyle bitirecekler.







ÜÇÜNCÜ YARI

Hani dedim ya FF15'in ilk yarısı ve ikinci yarısı var diye. Aslında oyunu bitirdikten sonra açık dünyaya çıkıp yardırdığımız, 30 saat civarlarında rahat biten ana oyunun üstüne bir 70 saat daha koyabildiğimiz bir kısım daha mevcut. Açık dünyada rahat kafayla gezme işini aslında oyunun her noktasında yapabiliyorsunuz ama suyunu çıkarmaya niyetliyseniz bunu oyunu bitirdikten sonra yapmanızı şiddetle öneririm. Hem hikâye boyunca bir sürü özellik kazanıyorsunuz, hem de oyun bitince yeni zindanlar ve görevler açılıyor.

Mesela normal oyun sırasında girdiğiniz zindanlarda merak uyandırıcı, enteresan kapılar göreceksiniz. O kapıların ardında oyunu bitirince girebileceğiniz yeni zindanlar var mesela. Kapının yarattığı izlenim yanıltmasın yalnız, über sıkıcılar, direkt tembel işi tasarlanmışlar. Daha doğrusu savaş sistemi keyifli ya, doyamamışsanız ve saatlerce savaşmak istiyorsanız adresiniz buralar. Normalde 1'er saatte falan bitiyorlar ama sonuncuya ve sondan üçüncüye dikkat. Gecenin birinde uykunuz yoksa ve 1 saat girip zindan keseyim derseniz ve başından ancak saat 6'da kalkabilirseniz suçlu ben olmayayım (kimse beni uyarmamıştı).



Aksiyon adamı Ramuh sık sık yanınıza uğrayıp günü kurtaracak.





Noctis'in böyle bir oyun için çok uygun bir başkarakter olduğunu düşünüyorum yalnız. RYO'larda 1-2 istisna dışında kendi karakterimizi yaratırız veya var olan ancak öne çıkan bir kişiliği olmayan bir karakteri yönetiriz. Böylece karakterde kendimizi bulmamız ve bu karakter aracılığıyla dünyayı daha yakından algılamamız sağlanır. Ama bu *FF*'e yakışmazdı. Öte yandan, az önce saydığım sebeplerden ötürü Squall, Cloud vs. gibi çok keskin bir kişiliğe sahip biri de olmaması tercih edilir genelde açık dünya RYO'larda başkarakterin. Noctis işte tam o ortadaki denge noktasında. Bir kişiliği, diğer karakterlerle arasında belli bir kimyası var ama bu kişilik ve kimya anormal değil. Noctis büyük ölçüde "normal" bir adam ve bu doğru bir seçim. Ayrıca, eski *FF*'ler derecesinde olmasın, karakter gelişimi konseptinden az-çok nasibini alan tek kişi de kendisi.

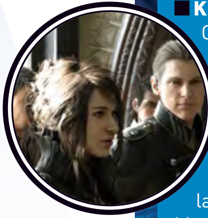
Oyunun ilk yarısında, yani yolculuk kısmında hikâye işlenişinden komple kopuk değiliz ama biraz tuhaf olmuş bu tabii. Noctis üzücü bir haber alıyor, kahroluyor, on dakika sonra bir bakmışsınız chocobo yarışlarına giriyor. O da onun stres atma yöntemidir ama belki, bir şey diyemedim şimdi.

Oyunun esas hikâye odaklı ikinci yarısı içinse söyleyebileceğim sürüyle olumlu ve sürüyle olumsuz şey var ama çok da spoiler işlerine girmeyeyim burada. Genel olarak bir tarif etmem gerekirse romantizmin geri planda olduğu, dramanın da aşırı merkezde olmadığı,

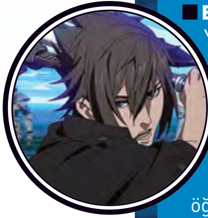


ÇAĞ DIŞI KALMIŞ "TAŞ TOPLA", "KURBAĞA TOPLA" GİBİ YAN GÖREVLERİN SAYISI HİÇ AZ DEĞİL.

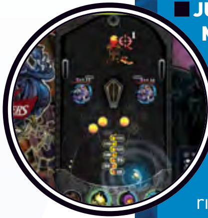
FF15 OLMAYAN FF15'LER



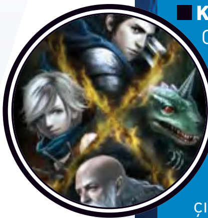
KINGSGLAIVE: Oyunun başında Noctis kendini yollara vurduğu sırada başkentte neler olduğunu anlatan animasyon film. Oyunu çok daha anlamlı hale getirmesi bir yana film olarak da gayet güzel. Net olayım, izlemeden oyuna girmeyin diyeyim.



BROTHERHOOD: Youtube'tan izleyebileceğiniz 6 bölümlük mini anime serisi. Noctis ve arkadaşlarının Noctis'le bağı hakkında bir şeyler öğrenmek isteyenler için. Tavsiyem oyundan önce bunu da izleseniz iyi olacağı yönünde.



JUSTICE MONSTERS FIVE: FF15'in içinde, restoranlarda oynayabileceğiniz, pinball benzeri bir mini oyun. Akıllı telefonlara da ayrıca çıktı. Bence çok sıkıcı.



KING'S KNIGHT: Oyun içinde bizimkilerin arada bir oynadığı bir akıllı telefon oyunu. Gerçekte de çıkacak ama sanıyorum FF15'in çıkışıyla aynı zamana denk getirileceği hesaplanmış ama başarılamamış. Daha yok yani.



A KING'S TALE: Noctis'in babası Regis'in gençliğini oynadığımız, PS4 ve X-One'a çıkan, iki boyutlu, kısa bir aksiyon. Belli mağazalar ön sipariş teklifi olarak dağıttı, normalde satılmıyor. Açıp Youtube'dan izleyebilirsiniz.



epik anlarla dolu bir kahramanlık hikâyesi gibi *FF15*. Ama ne epik anlar!

Birkaç belli başlı bölüm ve bunları takip eden öyle boss dövüşleri var ki… Of yani! O ihtişamın karşısında kendinizi küçük hissedeceğinizin ve özellikle de diğer *FF* oyunlarına dair bir sevginiz varsa inanılmaz gaza geleceğinizin garantisini veriyorum.

GİRİŞ, GELİŞEMEME, SONUÇ

Ama işte hikâye genel olarak yolunda gitse de 2-3 tekeri patlak şekilde gidiyor. Çelişkiden bol bir şey yok mesela ve ayrıca hikâyede devasa delikler var. Ya ne bileyim, bir karakter tanıtıyor size örneğin oyun ama o karakter bir daha hiçbir yerde yok! Ne oldu ona, nasıl oldu falan hiç sorma zahmetine girmeyin. Bazı şeyleri radyo dinleyerek falan kapabiliyorsunuz ama sadece bazı şeyleri... Yaklaşım "yalnızca Noctis'in gördüğü şeyleri görecek oyuncular; her şeye şahit olmayabilir, her şeyi bilmeyebilirler" gibi olsa bir dereceye kadar anlayabilirim ama o da değil ki durum? Noctis'ten bağımsız gerçekleşen şeylere dair sahneler izlediğimiz

PITIOSS RUINS

muhahahahha (yazar burada duyulmayacak kadar kısık sesle gülmektedir). Sevgili okur dostum, duyduğuma göre içinde birazcık yaşam enerjisi kalmış. Gel birlikte bu soruna bir çare bulalım.

Oyunu bitirdikten sonra Cindy'e gidip üs basma görevini alın ve tamamlayın, böylece uçan arabanıza kavuşmuş olacaksınız. Durun hemen uçmayın, önce oyunu bir kaydedin. Yola inmeyi başaramazsanız, ki o kadar da kolay değil, anında Game Over.

Atlayın uçan arabanıza ve biraz keyfini çıkarın, enerji toplayın, ihtiyacınız olacak. Haritanın en batısında, dağın birinin ortasında küçük, sarı bir çizgi göreceksiniz. O bir yol aslında. Oraya yakın bir yere inin ve tekrar oyunu kaydedip tekrar uçun. Birkaç kere denemeniz gerekecek çünkü o minik yere inmek için.

Başardığınızda biraz ileride sadece gece girilebilen bir zindanla karşılaşacaksınız. Ama burası sizin o bildiğiniz zindanlardan değil. Herhangi bir düşman içermiyor ve Noctis buraya kendi başına giriyor. Burası bir puzzle-platform zindanı. Evet, FF15'in genel yapısıyla alakası yok ve buraya hem hayran kalacak, hem de ölesiye nefret edeceksiniz. O kadar yaratıcı, o kadar kafa kırıcı puzzle-platform öğeleriyle dolu ki... Oyunun geliştirme aşamasının 2-3 yılı sırf buraya gitmiştir diye tahmin ediyorum.

Bu zindana girmeden önce başka bir insandım. 5 saat sonra çıktığımda ermiştim. Beynim artık eski işlevselliğinde değil ama olsun, sabır denen bir erdem kazandım.





Göründüğü kadar ihtişamlı bir dövüş değil. 40 dakika ayağına vuruyorsunuz bitiyor.





de oluyor zaman zaman.

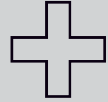
Bir de oyunun bu ikinci yarısı hikâye yoğunluğunda dedim ya, aslında pratikte bu pek de doğru değil. Diyalog ve ara sahne sayısı o kadar da çok değil ve olayın ortasında giren gereksiz derecede uzun ve sıkıcı bölümler delirtebiliyor insanı. Oyunun 13. bölümü şimdiden efsane oldu bile.

Yönetmen Hajime Tabata bu söylediğim sıkıntıları kabul etti ve oyunu bu şekilde bırakmayacaklarını, özellikle 13. bölümde geliştirmeler yapacaklarını, bazı karakterlerin motivasyonlarını daha iyi anlamamız için yeni sahneler ekleyeceklerini duyurdu. Oyunu daha iyi bir seviyeye çekmeye çalışmaları takdir edilesi ama diğer yandan da "10 yıldır ne yapıyordunuz?" diye sormak hakkımız sanırım.

Olumsuz tonda bitirmek istemiyorum hikâye hakkında söyleyeceklerimi. Eksiği gediği olsa da genel olarak başarılı çünkü oyun bu konuda. *FF* serisinin kendine has bir hikâye anlatım şekli, bu hikâyeyle sizinle arasında kurduğu bir bağ vardır, o tınıyı yakalamış işte *FF15* ve yıllar sonra bir *FF*'in bunu yakalamış olması müthiş mutluluk verici (Böyle söyleyince *Lightning Returns*'ün hakkını yemiş gibi oldum ama, biraz farklı bir anlatım tarzı vardı onun deyip aradan sıyrılabilir miyim?).

KAVUŞTUK YA, DÜNYALARA BEDEL

O kendime ket vurmaya çalışsam da umut etmekten kendimi alamadığım şey gerçek olmadı. En geride saydığım beş oyunun yanına bir altıncı olarak gelmedi *FF15*. Ama bu hayal kırıklığı eski *FF*'lerin kaçınılmaz bir şekilde yarattığı bağdan kaynaklı. Yoksa *FF15*'in suçu günahı, yaptığı iyi şeylerin önüne geçecek derecede güçlü değil asla.



- O "kendini yollara vurma" hissini daha iyi alabileceğiniz bir oyun bilmiyorum
- "Neredeyse" eski FF'lerin kalitesindeki hikâye kısmı
- Özene bezene hazırlanmış, uçsuz bucaksız bir açık dünyaya sahip
- Savaş mekanikleri basit ancak hiç sıkmayacak kadar akıcı
- Müzikler tabii
- Görüp görebileceğiniz en epik summon'lar
- Savaş, aşçılık, fotoğrafçılık, balıkçılık, üs basma, gizlilik, platform... Her şey var oyunda!



- Bir tek en olması gereken şey, düzgün bir yan görev yapısı yok
- Hikâyede o kadar bariz çelişkiler ve boşluklar var ki...
- Karakterler eski FF'lerdeki kadar aklınıza kazınmayacak. Bir tek tekrar tekrar söyledikleri replikler kazınacak

8+

SON KARAR

Hem yolculuk hissiyle hem de hikâyesiyle o kadar keyifli ki bazı çağ dışılıkları hiç umurunuzda olmuyor. Hem günümüz oyuncularını hem de eski FF'çileri mutlu edecek kadar harika.

TÜR: JRYO **YAPIM:** Square-Enix **DAĞITIM:** Square-Enix / Aral **KUTULU FİYATI:** 200 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 209 TL (PSN), 224 TL (XBL) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/FFXV

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Capcom Vancouver ○ **DAĞITIM:** Microsoft ○ **KUTULU FİYATI:** 230 TL ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 250 TL (XBL)
○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** deadrising.wikia.com/wiki/Dead_Rising_4



Kımıldamayın yoksa ateş ederim! Kılıç balığı fırlatıcımla!

DEAD RISING 4

Benim adım Frank, buraya intikam almaya geldim

EGE SAĞIN

Zombi meselesine en ciddiyetsiz yaklaşan AAA oyun serisi *Dead Rising* yeniden karşımızda. Çılgın silahlar, daha çılgın araçlar ve on binlerce zombi bizleri bekliyor. Capcom'un yıllardır üstüne koya koya geliştirdiği serinin son oyunu pek çok açıdan bu on yıllık serüvenin zirve noktasında. En azından şimdilik…

Dead Rising 4 oynanış açısından pek çok yeniliğe ve değişikliğe sahne olsa da ana karakteri açısından özüne dönüyor. İlk oyunun kahramanı, aksi ve terbiyesiz foto muhabir Frank West bir kez daha zombi salgınıyla mücadele edip komploları ortaya çıkarmanın peşinde. Kulağa kendini tekrar ediyormuş gibi gelebilir ama bu kadar ciddiyetsiz bir oyundan beklenmeyecek kadar güzel ve iyi anlatılan bir senaryo var. Ancak senaryonun genelinden daha dikkat çeken ve oyun boyunca kendini hissettiren nokta Frank'in yaşlılığı.

En sevdiğimiz zombi muhabiri ilk oyundan on altı yıl sonrasında aksi bir ihtiyara dönüşmüş. Buna kara mizah anlayışı ve biraz da bunalım eklenince çok gerçekçi ve sempatik bir karakter ortaya çıkıyor. Ağzı bozuk da olsa Frank'i anlayacak ve onda kendinizden bir parça bulacaksınız. Üstelik yaşının hakkını vermek için Frank'i farklı bir sanatçı seslendirmiş ve kendisi şahane bir iş çıkarmış. Benzer aksi ve depresif ihtiyar havalarından olsa gerek, *GTA V*'teki Michael'ı epey andırıyor. Oyun boyunca en keyif aldığım şeylerden biri Frank'in tepkilerini dinlemekti.



YANINDA İYİ GİDER

Dead Rising serisinin simgesi olan AVM'lerde zombi mücadelesini çok keyifli anlatan filmlerden biri 2004 yapımı Dawn of the Dead'dir. Seriyi sevenler bu filmden de keyif alacaktır.

AVM'YE DÖNÜŞ

Hikâyeye gelecek olursak, Frank üniversitede fotoğrafçılık öğretmenliği yaparken girişken öğrencisi Vick Chu'nun oyununa gelip kendisini ilk salgının yaşandığı Willamette kasabasında buluyor. Askeri bir tesiste zombi virüsüyle ilgili deneyler yürütüldüğünü keşfedip olan biteni fotoğrafladıktan sonra yakalanıyorlar ve kaçsalar da derin devlet zaman kaybetmeden suçu Frank'e atıyor. Birkaç ay sonra tam Noel arifesinde başka bir kimlikle gözden uzakta kurs öğretmenliği yapan Frank, idealist bir derin devlet mensubundan teklif alıyor. Willamette'te birkaç haftadır yeni bir zombi salgını yaşandığını ve Vick Chu'nun orada araştırma yapmaya başladığını söyleyen adam Frank'e komployu ortaya çıkarmak, adını temizlemek ve komploculardan intikam almak için bir şans veriyor. Zombi virüsünün neredeyse sıradan bir hastalık haline geldiği dönemde böyle bir salgın olmasına şaşıran Frank çok arzulu olmasa da her şeyin başladığı yere, Willamette alışveriş merkezine gidiyor.

Oyuna AVM'de başlasak da bu sefer Willamette'in geri kalanında da gezebiliyoruz. Hatta hikâyenin büyük kısmı dışarıda geçiyor. İlk oyundaki olaylardan sonra yıkılan binanın yerine yıllar sonra gerçekten devasa bir AVM yapılmış. İçinde korsan temalı, Japon temalı ya da orta çağ temalı özel alanlar bile var ve değişik kostümlerle silahları düşününce bu temalı alanlar da epey keyifli oluyor. Ayrıca baştan aşağı Noel süsleme-



leriyle dolu onlarca dükkân hem detaylı hem de doyurucu bir atmosfer sunuyor. Artık oyuncuların aşina olduğu Black Friday günü büyük açılış yapılırken zombi salgını tam da orada patlak vermiş. Tüketim çılgınlığı ve Noel tatilini buram buram hissettiren detaylar, çeşit çeşit Noel müziğiyle birleşince oyun sağlam bir açılış yapıyor.

Dead Rising 4'ün önceki oyunlardan en büyük farkı zaman sınırının kaldırılmış olması. Serinin sıkı hayranları belki bundan rahatsız olacaktır ama bu kadar geniş bir dünya ve etraftan toplanabilecek yüzün üzerinde eşya varken bu yeniliğe sevindiğimi söyleyebilirim. Tam 55 farklı kombo silah/araç şemasının üzerine çok daha fazla gazete, cep telefonu, podcast ve Vick Chu'nun notlarını bulabiliyoruz. Şemalar daha güçlü araçlara ve silahlara erişmemizi sağlarken diğer toplanabilir şeyler hem tecrübe puanı kazandırıp seviye atlamamızı sağlıyor, hem de hikâyeyi derinleştiriyor. İlk salgından on altı yıl sonrasında zombilerin sıradanlaştığı, eğlence ve tüketim kültürünün bile bir parçası haline geldiği bu tuhaf dünyayı mesajlar, e-postalar, konuşma kayıtları ve gazete kupürleriyle derinleştirmek çok keyifli. Zaman kısıtlaması olmadığı için de saatlerce etrafta gezip bu hikâye kırıntılarını topladım ve zombi salgını sonrası dünyalar düşünüldüğünde hemen hemen hepsinden farklı olan bu dünyayı daha iyi anladım.

SİLAHLAR AH O SİLAHLAR...

Bir başka değişiklik de silah kullanımında. Önceki oyunlardaki yakın dövüş silahlarını fırlatma mekaniği tamamen kaldırılmış. Buna da üzülen hayranlar olacaktır ama artık fırlatılan, yakın dövüş ve ateş etmeli silahlar için üç ayrı kategori var ve her biri farklı tuşlarla çalışıyor. Böylece farklı dövüş yöntemleri arasında hızla geçiş yapabiliyoruz. Ve o silahlar ah o silahlar… O kadar güzeller ki… Gerek silahlar olsun gerekse araçlar olsun kombo şemalarından harika sonuçlar çıkıyor. Noel temasına uyarak zombileri süslemelere çeviren küçük bir asa ve "GEÇEMEZSİN!" diye yere vurunca karşıya minik, patlayan Noel elfleri yollayan Gandelf adlı büyük asa fantastik silahlarda başı çekiyor. Bir de oyunun reklamlarında çokça yer alan Exosuit'ler var. Bunları giyince inanılmaz güçleniyoruz ve etraftaki çeşitli makinelerle birleştirip geliştirerek iyice tuhaf ölüm makinelerine dönüşüyoruz. Ancak şarjları çok çabuk bitiyor ve çok nadir bulunuyorlar.

Dead Rising 4 teknik açıdan da hiç fena değil. Aynı anda ekranda bine yakın zombi görülebiliyor. Oyunun grafikleri çağının gerisinde ama o kadar fazla zombiyi takılmalar yaşamadan gösterebilmesi de büyük başarı. Zombilerin ve Frank'in animasyonları da harika ve biçerdöverle binlerce zombinin arasına daldığımızda vücut parçaları uçarken bile oyun gayet güzel çalışıyor. Yalnızca asitli silahların yeşil dumanı kasma yapabiliyor ve bazı bölgelerde zombiler duvarların içine girebiliyor. Ancak binlerce zombi varken "olur böyle şeyler" diyorum.

Willamette'in her bölgesinde birer tane sığınak var ve bu sığınakları rastgele olaylarda insanları kurtararak büyütüyoruz. Ancak bize daha iyi silahlar (ki hepsini şemasını biliyorsak kendimiz de yapabiliyoruz) ve neyin nerede bulunacağını gösteren haritalar satmak dışında bir işlevleri yok. Bir de AVM'ye hızlı seyahat imkânı sunuyorlar ama kalabalık yollarda zombileri ezip tecrübe puanı kazanarak seyahat etmek çok daha keyifli.

Önceki oyunlardaki psikopatların yerini manyaklar almış ama ne eskisi gibi videolarla neden öyle oldukları ve ne tip çılgınlıklar yaptıkları anlatılıyor, ne de doğru düzgün boss dövüşü mekanikleri sunuyorlar. Sadece adları manyak, tipleri biraz değişik ve isimsiz yan görevler olarak beliriyorlar o kadar. Oyunun en büyük hayal kırıklığının bu olduğunu söyleyebilirim.

FOTO FİNİŞ

Bahsedeceğim son mekanik ise gelişerek geri dönen fotoğraf mekaniği. Frank'in fotoğraf makinesi, gece görüşü ve analiz moduyla geliştirilmiş ve özellikle analiz modu çok işe yarıyor. Ana görevlerde araştırma kısımları var ki kamerayı kullanarak etrafı fotoğraflıyor, analiz moduyla gizli detayları bulup foto muhabir olarak komployu açığa çıkarmaya çalışıyoruz. Bu kameranın ana görev dışında; kasabada yer alan, içleri işimize yarayacak ödüllerle dolu panik odalarının girişlerini bulmak gibi işlevleri var. Bunlara ek olarak çektiğimiz fotoğraflar korku, vahşet, komedi gibi kategorilere göre puanlanıyor ve bize hem başarım hem de tecrübe puanı olarak dönebiliyor. Frank'in kamera açıkken gizlice yaklaştığı zombileri yakalayıp beraber özçekim yapması da cabası!

Tüm bu güzel özelliklerine ve kaliteli hikâyesine rağmen oyun belli bir süreden sonra sıkmaya başlıyor. Zorluk seçeneği olmadığı için belli başlı bazı geliştirmelerden sonra oyun fazla kolay ve zombileri kolayca biçmek sonsuza kadar keyif alabileceğimiz bir eylem değil. Hikâyenin ortalarını biraz geçtikten sonra heyecanda zirve yapıp sonra apar topar bitmesi bu açıdan biraz kurtarıyor ama bir yandan da ne olduğunu anlayamadan bitince hayal kırıklığı yaratıyor denebilir. Hikâye modu co-op oynanamıyor ama 4 kişilik co-op oynanan ayrı bir mod eklenmiş. Fakat maalesef "aa bunu unuttuk, hızlıca koyuverelim" diye eklenmiş gibi zayıf bir mod. Ana hikâyeyi hızlı oynarsanız 10 saatte biter ama ben 40 saatlik oynayışımdan sonuna kadar keyif aldım. Uzun zamandır oynadığım en eğlenceli oyunlardan biriydi, kesinlikle tavsiye ederim.



- Frank West
- Silahlar ve araçlar muhteşem
- Detaylı dünya
- Güzel senaryo...



- ...ama apar topar bitiyor
- Oyun fazla kolay
- Manyaklar çok daha iyi olmalıydı

8

SON KARAR

Onlarca acayip silah kombinasyonu ve ufka kadar uzanan zombiler... Formül yine çalışıyor ve ortaya yılın en eğlenceli yapımlarından biri çıkıyor.

FRANK WEST YAŞLANINCA İYİCE AKSİ BİR ADAMA DÖNÜŞMÜŞ VE KENDİSİNİ İZLEMESİ, DİNLEMESİ SÜPER EĞLENCELİ!





Motosiklet kullanırken kask takanlar ve takmayanlar...

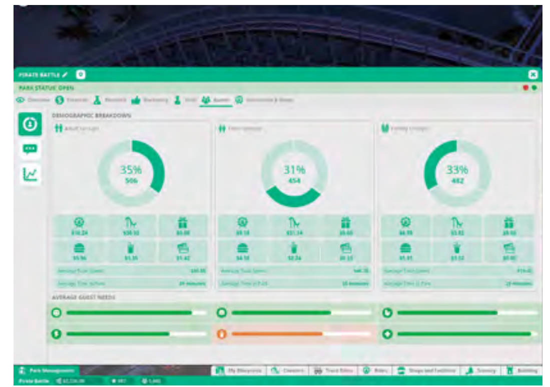
TÜR: Simülasyon/Sandbox **YAPIM:** Frontier Developments **DAĞITIM:** Frontier Developments **DİJİTAL İNDİRME:** 112 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 3+ **DAHASI İÇİN:** www.planetcoaster.com



Parkınızın geneline değil, belli bölümlerine de istediğiniz temaları atayabilirsiniz.

"Yolculuk sırasında düşen gözlük, telefon ve bilhassa cüzdanlardan müessesemiz sorumlu değildir."





PLANET COASTER

Hayatın iniş çıkışlarını yeterince eğlenceli bulmayanlara

TARIK KAPLAN

Sandbox oyunlarının en güzel yanı yıllar sonra bile yapacak yepyeni şeyler bularak oynamaya devam edebilmenizdir bence. Mekanikleri ya da grafikleri eskiyecektir belki ama dürüst olalım; bugün bile *Roller Coaster Tycoon* ya da *SimCity* oynanmıyor mu? Evet, piyasada daha iyi alternatifleri var ve bu oyun döngüsünün bir parçası, ama yeterince sağlam bir temel ve özellikle de mod desteğiyle bu türdeki bir oyunu kolayca ölümsüz kılabilirsiniz. Belli kriterleri karşıladığı sürece elbette.

Söz konusu kriterleri irdeleyip elimizdeki oyunun onları ne derece karşıladığını incelemeye başlamadan önce kısaca oyunu açıklayayım: *Planet Coaster*, *Elite Dangerous*'ın ve eski Roller Coaster'ların yapımcıları olarak bildiğimiz Frontier'in uzun yıllardır üzerinde çalıştığı "tema parkı yapma" oyunu. Bu türün bilinen en iyi örneği olan *Roller Coaster Tycoon*'un sallantılı tiranlığına son vermeyi hedefleyerek çıktı yola. Başarabildi mi peki? Kesinlikle, ama kesinlikle evet.

ZİYARETÇİLERİMİZİ UÇAN VAGONLARA KARŞI UYARIYORUZ

İlk kriterimiz oyuncuya sunulan imkânlar olsun. Aklınızda oluşturduğunuz parkı hangi dereceye kadar hayata geçirmenize olanak sağlıyor? Ne kadar farklı şeyler denemenize izin veriyor? Sınırlarınızı zorlayabilmeniz mümkün mü? Hepsini harika biçimde yapıyor *Planet Coaster*. Oyunun neredeyse üç boyutlu çizim programlarına yaklaşan bir inşa mekaniği (hatta mekanikleri) var.

Örneğin ziyaretçileriniz aç ve sürekli bu durumdan yakınıp duruyorlar. Varsayalım ki siz de kafalarına 120 kilometre hızla giden bir roller coaster vagonu salmak yerine isteklerini karşılamayı tercih ettiniz. Basit bir sandviç dükkanını alıp istediğiniz bir yere yerleştirmekle işi hemen bitirebilirsiniz. Ama o dükkan (hazır yapımlardan birini kullanmadıysanız) sadece küçük, çirkin bir küp olarak kalacak. Çünkü koyduğunuz şey, dükkanın ana birimi olan çirkin bir küp aslında. Etrafına istediğiniz malzemeden duvarlar örmek, üzerine fontunu, rengini ve adını kendi belirlediğiniz tabelasını asmak, etrafına dilediğiniz genişlik ve desende ufak bir meydan yapıp banklarla çöp kutuları yerleştirmek, üzerine bir çatı ve ışıklar eklemek, duvarları biraz geniş tutup, bir de iç mekân yaparak ziyaretçilere oturacak bir yer yaratmak ve hatta dükkânın üstüne bir de teras ekleyip, müşterilere manzaralı bir yemek alanı yaratmak tamamen sizin elinizde.

Ya da yeni bir su kayağı koymak istiyorsunuz parkınıza. Hazır yapılmış bir su kayağı pisti (parkuru? yolu?) koymaktansa sıfırdan yapmaya başlıyorsunuz ve istasyonun yerini, yolcuların hangi taraflardan inip bineceğini, su yolunun nerelerden geçeceğini tek tek seçiyor, tamamen hayalinizde canlandırdığınız su kayağını yapıyorsunuz. Ama bitmiyor! Çünkü etrafı bomboş, sadece yukarı aşağı gidip arada bir heyecanlı inişler yapan bir yolculuk insanları eğlendirmek için yeterli değil. Şimdi o kayağın yolları üzerine mağaralar yapma, yapay göletler oluşturma, ağaçlar ve heykeller dikme, kayaklar en dik inişlerini yaptıklarında etraflarına daha fazla su fışkırtmaları için farklı farklı efektler ekleme, her yeri rengarenk ışıklandırma vakti!

Demek istediğimi anladınız değil mi? Her şeyi, ama istisnasız her şeyi en ince ayrıntısına kadar siz düzenliyorsunuz oyunda. Roller coaster'ların hareket halindeyken, yolculuklarının belli noktalarında etraflarındaki nesneleri aktif hale getirmesi gibi seçenekler bile var. Örneğin yerden metrelerce yükseğe çıkmış, en heyecanlı inişini yapmak üzere olan vagonu tepede biraz duraksatıp rayların çevresinden korku efekti eklemek için tozlar dökülmesini sağlayabilir, vagon doksan derecelik bir dalışa geçtiği anda iki yanında alevler püskürtebilirsiniz. Hiçbiri hazır değil, her şeyi siz ayarlıyorsunuz ve tek sınır hayal gücünüz. Ve tabii kullanabileceğiniz nesne/efekt sayısı.

MİLLET AÇ, AÇ

Piyasadaki en özgür "yaratma" aşamalarından birini sunan oyun, bu yaratımlarınızı ne derece



anlamlı kılıyor peki? Ziyaretçilerimizin sürekli aynı şeylere takılan zombimsi, memnun etmesi imkânsız, zor beğenen huysuz müşteri topluluğu olmadığını gördüğümde içim nasıl rahatladı anlatamam. Her biri kendi istekleri, eğlence anlayışları ve bütçeleri olan, gayet mantıklı hareket eden kişiler. Belli gruplar halinde ya da yalnız başlarına gelebiliyorlar ve üç gruba ayrılmışlar: Yetişkinler, gençler ve çocuklar. Her birinin binmek istedikleri araçlardan farklı beklentileri var; bunları ne kadar karşılayabildiğiniz de genel olarak mutluluklarını etkiliyor. Etrafa yeterince yeme/içme mekânı, tuvalet, çöp kutusu ve ATM koymak da elzem elbette.

Yönetim kısmı misafirleriniz dışında çalışanları da kapsıyor ve bu da uzun vadede dikkat etmeniz gereken bir başka önemli nokta. Çalışanlarınız yaptıkları işi ve maaşlarını zamanla yetersiz bulacak. Memnuniyetlerini sağlamak için arada terfi vermeniz ya da iyi bir zam yapmanız gerekiyor. Ya da kovup yeni birini alın, patron sizsiniz sonuçta. Ama dikkat edin, özellikle toplu şekilde zam yapmayı düşünüyorsanız gelir gider dengeniz hiç beklemediğiniz darbeler alabiliyor. Teraziyi dengeli tutmak genelde kolaysa da bir kere baş aşağı gitmeye başlayan bir roller coasterı durdurmak zor iş.

HAYALLERİMİN PARKI

Üç boyutlu tycoon oyunlarının yarattığı genel memnuniyetsizlik düşünüldüğünde burada da bir soru işareti oluşmuştu kafamda. Neyse ki bu da boşa çıkan endişelerimden bir diğeri oldu. Planet Coaster grafikler konusunda neredeyse kendi tarzındaki bir oyundan beklenmeyecek kadar başarılı. Gün döngüsü, farklı ışıklandırmalar, kendine has tarzıyla modellenmiş insanlar... hepsi gayet iyi görünüyor. Kameranızı da en küçük deliklere bile sokabildiğiniz için her açıdan parkınızı görebiliyor, güzel anlar yakalayabiliyorsunuz. Kamera demişken, iki farklı kamera mekaniği olması da çok güzel ekran görüntüleri ve videolar almanıza olanak sağlıyor. Özellikle oyun yayınları yapanlar ya da yaratımlarını paylaşmayı sevenler için çok iyi işliyor kamera.

Çok çok önemli bir artısı, oyunun devasa bir açık kütüphanesi olması... Steam Atölye üzerinden başkalarının yaratımlarını alıp oyununuza kolayca ekleyebiliyor, üzerinde 3 saat harcadığınız milkshake dükkânını (ve üzerinde eklediğiniz, yapması 1,5 saatinizi alan dondurma kasesisini!) gururla dünyayla paylaşabiliyorsunuz. Oyunun vanilla sürümünde (çıkış versiyonunda) bazı nesnelerin biraz kısıtlı kaldığını söylemeliyim yalnız. Örneğin bank ve çöp kutusu seçenekleri epey az. Ya da daha fazla ağaç, küçük "ride" (uygun bir çeviri bulamadım, kusura bakmayın) olsa çok daha güzel olurmuş. İleride pek çok DLC ve oyun içi içerik paketi de geleceği kesin gibi bir şey, böyle bir oyunda olmazsa olmaz. Ki olsun da, genişleyecek çok fazla alanı var çünkü.

Canımı sıkan ufak bir nokta simetri hastalığımdan kaynaklı, opsiyonel olarak grid açamamamız oldu. Bina yapımında istediğiniz bir noktayı referans alarak altına grid (çerçeveler, referans çizgileri) açabiliyorsunuz ama o da çok yeterli değil. Özellikle yol yapımında bazen ciddi ciddi sinir krizi geçirdiğim oldu. Bir çatal yapmak ne kadar zor olabilir yahu?

Her şeyi bir arada düşündüğümüzde Planet Coaster inanılmaz bir potansiyele sahip, çok doyurucu bir deneyimin sadece başlangıcı. Ömrünüzü başında geçirebilir, bir daha hiçbir sandbox oyuna para vermeyebilirsiniz. Ama kısa sürede daha fazla tema, daha fazla içerik ve elinizdeki bu yeni gücü kullanabilecek daha fazla nesne talep etmeye başlayacaksınız. Frontier çalışanları da uzaklardan size bakarak ellerini ovuşturuyor ve neşeli kahkahalar atıyor olacak.

KALDIRIM YAPMAK AYRI BİR SANATTIR

Oyun ilk başladığımda yaklaşık 2 saat boyunca yalnızca kontrollere alışmaya çalıştım, aynı şeyin sizin de başınıza gelmesi gayet mümkün. Bu konuda sabırlı olmanızı tavsiye ederim. Planet Coaster neredeyse her anlamda sınırsız bir oluşturma süreci sunmak adına yol yapımı, bina yapımı, roller coaster yapımı ve kamera için farklı farklı kontroller atamış. Bunların her birini tek tek özelleştirebiliyorsunuz seçenekler menüsünden. Ama özellikle başlarda tuşlar birbirine çok karışıyor. Alıştığınızda oldukça rahat bir yaratım sürecine başlıyorsunuz ama ben gene de kontrollerin biraz daha basit tutulmasını dilerdim.


Hoş geldiniz sevgili şapşallarım. ATM'ler hemen parkın girişinde.

BAKMAYIN BUNUN TEMA PARKI OYUNU OLDUĞUNA, MEKANİKLERİNİ HİÇ DEĞİŞTİRMEDEN FANTASTİK BİR STRATEJİ BİLE ÇIKABİLİRMİŞ İÇİNDEN!


Bu aracın adını güncel olaylara dayanarak kum döktüren koyuyorum.





- Her şeyi en ince ayrıntısına kadar detaylandırmanıza izin veriyor
- Harika optimizasyon, tonla kişiselleştirme seçeneği
- Sonsuz oynayış saati sunması
- İçinizdeki yaratma aşkını körüklüyor
- Steam Atölye sayesinde dev açık kütüphanesi



- Bazı nesneler sayıca az
- Kontrollere alışmak çok vakit alıyor

8+

SON KARAR

Türünün en iyi örneği olmayı geçip yeni bir standart yarattığını bile söyleyebiliriz.

TÜR: Macera / Aksiyon **YAPIM:** genDESIGN, SIEJ **DAĞITIM:** Sony **KUTULU FİYATI:** 210 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 189 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/thelastguardian



The Last Guardian

Sanal poligonlardan gerçek hayat dersleri

EREN ERYÜREKLİ



Trico'nun o melül melül bakan suratı ve masumiyetini gördükçe insanın eve hayvan alası geliyor resmen.





Eğer bir gün ruhumu ve bilincimi ikiye bölme şansım olsa bir parçası şu anki bedenimde kalır, diğer yarısını ise bir ispermeçet balinasına saklardım. Böylece iki birbirinden çok farklı dünyada iki çok farklı hayatım olurdu. Aynı anda hem büyük şehrin beton yığınlarında yankılanan kaosu yaşar hem de okyanusun dingin derinliklerinde göz ucumla yakaladığım minik evrenlerin tadını çıkartırdım. Bu iki dünya hali çoğu fantastik eserin çıkış noktası olagelmiştir. Nasıl olmasın ki? *Bitmeyecek Öykü*'nün Bastian'ı sıkıcı okul yaşamından bir kitap yardımıyla kaçıp başka bir diyarda maceralara atılır, *Narnia*'ya bir gardıroptan geçilir ve *Komşum Totoro*'da bu gizli dünya gerçekliğin içinde korunaklı gizli bir alanda var olur. Tüm bu eserlerin (ve daha nicelerinin) ortak noktası dünyadan gelen sıradan bireyin, fantastik özellikleri olan hayvanımsı bir dost karakterle çeşitli maceralara girişip, sonunda değişip büyümesine odaklanmasıdır. Hayvan beslemiş olanlar bilirler; beslediğiniz evcil hayvan sizin en sadık dostunuzdur, sevincinizde veya üzüntünüzde sizinledir. Onunla her şeyi paylaşır dünyanıza eş yaparsınız. İşte neredeyse 10 yıldır beklediğimiz ve çileli bir süreçten sonra nihayet oynayabildiğimiz *The Last Guardian* tam da böyle bir ilişkiyi anlatıyor: Sade bir köyde yaşayan çocuğun ve varlığından bile habersiz olduğu bir canavarla kurduğu dostluğun hikâyesi. Tabii bu sadece işin görünürdeki kısmı, derinine indiğimizde çok daha alengirli ve beklenmedik şeylerle karşılaşıyoruz...

BİR CANAVAR, BİR DOST

Normal bir inceleme yazısında size "işte efendim oyun yüzyıllarca geliştirildi şu oldu, sonra da bu oldu" gibi şeyleri anlatıyor olmam lazımdı. Fakat ben işin o sıkıcı kısımlarını buralarda göreceğiniz bir kutuya bırakmayı tercih edeceğim. Zira macera bizi çağırıyor.

Oyunda adını sanını bilmediğimiz bir çocuk olarak, yine adını sanını bilmediğimiz, tamamıyla bize yabancı bir diyarda uyanıyoruz. Bu bir rüya değil, bir yanılsama hiç değil. Dibimizde de tuhaf bir yaratık uyuyor, açık gri tüylerinin arasında etine saplanmış mızraklar ve prematüre kanatları var. Yaratığın kafasında demirden bir maske takılı ve ayağı da zincirli. Demek ki tehlikeli.

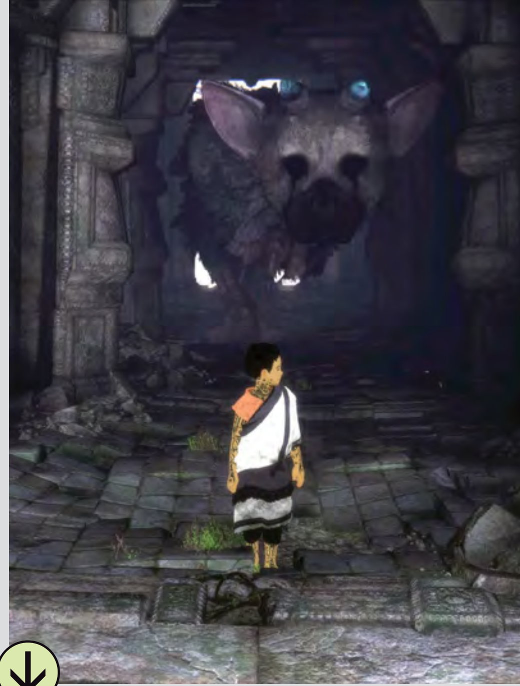
The Last Guardian dostluğun o kalın ve koruyucu battaniyesini örtüyor üzerinize.

Olsun varsın deyip bir bir çıkarıyoruz mızrakları kanlanmış tüylerin arasından. Yaratık öyle büyük ki bizi bir lokmada yiyebilir. Ama biraz şefkat onun kalbine ulaşmamızı ve bize bir çıkış yolu açmasını sağlayadabilir, belki de bu yaratık göründüğü kadar kötücül değildir? Daha oyunun başında attığımız bu güven adımı işe yarıyor ve (yaratık en azından şimdilik) bizi yemekten vazgeçiyor. Tam burada başlayan oyunumuz nev-i şahsına münhasır oyun yapımcısı **Fumito Ueda**'nın hepimizden

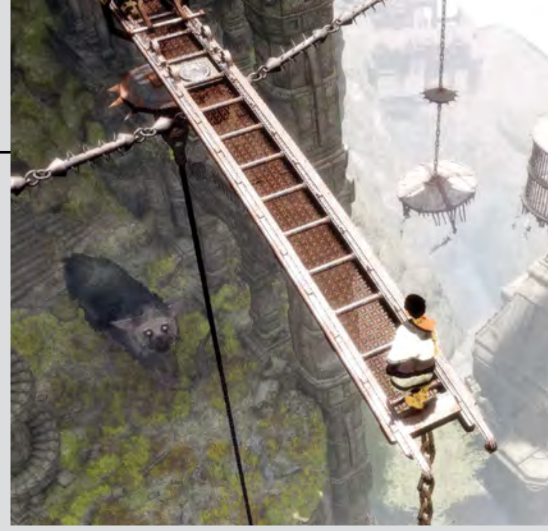
NERELERDE KALDIN?

Dile kolay taa 2007'den beri geliştirilen bir oyun The Last Guardian. Hani az daha kassa onun da Final Fantasy XV kadar bir mazisi olacakmış. O zamanlar adı Project Trico olan oyunla ilk tanışıklığımız 2008'de sızan target render isimli bir videoyla başladı. 2. yıla gelindiğindeyse 2009 E3 konferansı The Last Guardian'ın resmi olarak ilk duyurulduğu yer olacaktı. O zamanlar PS3 için açıklanan oyunun videosu her ne kadar güzel gözükse de yapımcılar sunum için şöyle bir "hileye" başvurmuşlardı: oyunun gerçek zamanlı performansı 11-12 kare/sn oranlarında süründüğü için video hızlandırılmıştı ve bize gerçek hızının bu olduğu düşündürülmüştü. Bu küçük hile TLG'ın başına sonradan fena bela olarak oyunun bir türlü istenen performansı verememesine müteakip 2011'de yaratıcı Fumito Ueda'nın dükkânı kapatıp Sony'den ayrılmasıyla son buldu. Bu noktadan sonra 3-4 yıl haber alınamaması hayranları oyunun iptal edildiğine ikna etti. Bu esnada eski ekibinden toparladığı insanlarla genDESIGN'i kuran Ueda yeni bir proje yerine eski oyununa dışarıdan destek verme yolunu seçti. Bu sırada PlayStation 3'ün yeterli olmadığı görüşü Sony tarafında ağır basınca proje PS4'e kaydırıldı ve başka stüdyoların da desteğiyle kodlar yeni sisteme aktarıldı. Tabii bu zahmetli süreç sürerken Ueda ve ekibi de sürekli oyunun sanatsal yönüyle uğraşmaya devam ettiler, yani çıkan nihai oyun yaratıcısının vizyonundan uzak olmadı bu sayede. Tabii zaman geçti, biz büyüdük ve Sony 2015'in o efsane E3 konferansında oyunu tekrardan duyurup bir çıkış tarihi de vermeyi ihmal etmedi. Sonradan bu çıkış tarihi de 2 ay ileri atılsa da mutlu sona ulaşıldı ve 9 yıllık olaylı bir sürecin ardından 2017'nın Aralık ayında TLG oyun severlerle buluştu.

Dar yerlerden geçerken hep bir tavan çökecek, Trico arkada kalacak korkusu yaşıyorsunuz.









farklı çalışan aklından çıkma. Kendisi PS2 klasikleri *ICO* ve *Shadow of the Colossus*'un da mucidi aynı zamanda. Zaten *The Last Guardian*'a başladığınız andan itibaren o oyunlardan farklı ama onlara da benzeyen bir atmosferi olduğunu fark edeceksiniz. Hatta ikisinin her açıdan kırması olduğu bile söylenebilir. Ueda her daim hikâyeden ziyade oynanışa önem veren bir sanatçı. Bu ketumluk ve bilinçli sessizlik fazla değişmese de takıldığınız noktalarda bir anlatıcının sesinden ipuçları vermeyi de ihmal etmemişler bu kez. Çocuğun **Trico** diye seslendiği yaratığı etrafta bulduğunuz varillerle besliyorsunuz, hatta bazı noktalarda bu besleme işi bulmacanın kendisine dönüşüyor direkt olarak. Oyunda en sevdiğim noktalardan biri yapımcıların her seferinde sizi sıkmayacak bir şekilde bu bulmacaları oyuna serpiştirmeleri oldu. Hani şuradaki kapıyı açmak için bilmem neredeki odaya bir şekilde gidip kolu çekmenizi gerektiren bulmacalar pek yok. Olanlar da çileden çıkartmayacak şekilde dizayn edilmiş. Aynı şekilde fizik motorunu kullanarak çözdüğünüz bulmacalar da gayet keyifli.

Yönettiğimiz çocuk gayet sıradan, koşarken ayağı takılıp devrilen, nesneleri zorlukla iten bir karakter ve son derece doğal animasyonlara sahip. Görsel olarak da sade olması, bu animasyonların ön plana çıkıp farklı bir gerçekçilik yaratmasını sağlamış. Örneğin bir yerlerden tırmanıp, iplerin üstünde yürürken sürekli düşecek diye gerildim ki bazı noktalarda düştü de aşağı. Oyunun bu doğal hissiyatı ulaştırmak istediği mesajı için hayati önem taşıyor. Zira sizde gerçekten de sanal bir hayvanla dostluk kurma illüzyonunu oluşturmak gibi meşakkatli bir uğraşa girişmiş. Peki, bunda ne derece başarılı olmuş derseniz, Trico ile tanışma vaktiniz gelmiş demektir.

YARI KÖPEK, YARI KEDİ, YARI HER ŞEY

Trico'nun ne amaçla bu dünyada bulunduğunu söylersem taşla sopayla kovalayacağınız için oralara hiç girmeyip direkt olarak bu son derece orijinal yaratığın meziyetlerinden bahsedeyim. Üzerine muazzam kafa yorulup pek çok hayvanın özelliklerinden yola çıkılarak yaratıldığı belli olan Trico ne çok şirin ne de çok korkunç bir arkadaşımız. Yeri geliyor esiyor gürlüyor, yeri geliyor kafasını olur olmaz deliklere sokup gülümsetiyor, tam bir evcil hayvan işte. Sizi normalde ulaşamayacağınız yerlere ulaştırması dışında kuyruğunda da bazı marifetler gizli. Gördüğü su birikintilerine girip şebeklik yaptığındaysa suratınızda ince bir tebessümle kalıveriyorsunuz. Oyunda ilerledikçe karşımıza çıkan irili ufaklı çarpışma sahneleri var, hayvancağızımız buralarda yaralanıyor ve her biri özenle yaratılmış ayrı ayrı oynayan tüyleri kana bulanıyor veya pejmürde bir hale bürünüyor. Bu gibi durumlarda onu yatıştırıp mızrakları çıkarmak ve tüylerini okşayarak kanı temizlemek de size kalıyor.

Trico'nun öğrendiğini, ona gösterdiğiniz şeyleri yarım aklıyla taklit etmeye çalıştığını çok net hissediyorsunuz oyun boyunca. Başlarda "oğlum, evladım bak şuraya gideceğiz, zıplasana hadi!" diye ekran başında sürmenaj geçirdiğiniz platform bulmacalarını sonlara doğru otomatik olarak algılayıp çözüyor kendisi. Bu gibi durumları yaşadıkça Trico'ya hayranlık beslememek, hatta onu sevmemek, hakkında endişelenmemek mümküniyat dahilinden çıkıyor ister istemez. Animasyonları o denli yumuşak ve gerçeğe yakın ki, bu zooloji kitabı kolajı gibi duran yaratık gözünüzün önünde capcanlı bir yoldaşa dönüşüyor. Onun çocukla (bizimle) olan ilişkisi ve birlikte bir şeyler başarmanın tatmini o kadar yüksek ve mutluluk verici ki… Sony'nin neden bu oyunda bu kadar ısrarcı olduğunu net olarak anlıyorsunuz bitirince.

Tabii şovun esas yıldızı Trico olsa da Ueada oyunlarından alıştığımız o devasa mekân tasarımları ve terk edilmişlikle dolu dünya atmosferi yerli yerinde duruyor. *Shadow of the Colossus*'ta biraz daha geri plan dekoru gibi kullanılan ortamlar bu sefer bulmacaların çözümleri ve çeşitli aksiyon sahneleri sayesinde 2. başrol oluveriyorlar. Küçük su birikintilerindeki yansımalar, kapalı bir yerden çıktığınızda gözleri kör eden güneş veya rüzgârla tek tek hışırdayan yaprak-



lar göz alıcı bir oyun alanı sunuyor bize. Ucu veya dibi görünmeyen devasa yapılar buranın gizemlerini ifşa etmeden ve sürekli sizi küçülüyormuş gibi hissettirerek çevrenizi sarıyor. Hani sırf bu muhteşem manzaraların detaylarını inceleyerek dakikalar geçireceksiniz muhtemelen.

Maalesef bazı performans kayıplarını da beraberinde getiriyor bu güzellikler. Benim oyunu test ettiğim PS4 Pro'da dahi yer yer var olan yavaşlamalar normal PS4'lerde daha yoğun yaşanıyor. Yine aynı şekilde oyunun stabil bir 30 kare/sn oranında çalıştığına da nadiren tanık oluyorsunuz. Tüm bunlara çoğunlukla sinematik olsun diye oynadığınız yeri algılamanızı zorlaştıran kamera pozisyonları da eklenince bazen sizi fena sinir edebiliyor oyun. O kadar ki bazı durumlarda kamera ekranı karartarak kendisine reset atmak zorunda kalıyor. Sırf bu sebepten atlayacağım yeri tam göremeyip (ki oyunda en çok yaptığımız eylem bu platform bulmacalarını çözmek) zavallı çocuğun bin metreden düşüşünü izlemek durumunda kaldım. Trico'nun tüm çabalarına rağmen beni kurtaramayıp arkamdan ağlamasının sesleri ise "Bu bir dramdır!" serzenişime tuz biber ekti. Hani o kadar yıl geliştiriyorsunuz bu oyunu ve taaa PS2 zamanlarından kalma kamera sorunları yaşatıyorsunuz insana. Pes vallahi! Oyunu büyükçe bir ekranda ilk açışımızda dört kişinin de beyni döndüyse kamera hareketlerinden, orada bir problem var demektir. Ben bu satırları yazdığım sıralarda özellikle performans için çeşitli yamalar yayınlanıyordu, belki siz oynarken kameraya da el atarlar ama pek sanmıyorum açıkçası.

DOSTLUĞUN MASALI

En azından bu can sıkıcı olumsuzluklar oyundan aldığınız nihai keyfe ket vurmuyor. Diyorum ya bu bir dostluk ve kırılmaz bağların öyküsü. Oyun bunu makul sayılabilecek süresine o kadar güzel yayıp anlatıyor ki hayran kalmamak elde değil. Başladığınızdaki vahşi hayvanla ilerledikçe sizin için fedakârlıklarda bulunan yaratık arasında dağlar kadar fark var. Hem Trico'nun hem de çocuğun geçirdiği değişim ve oyunun finalinin gayet güzel bağlanıyor olması *The Last Guardian*'ın bir çeşit hayali hayvan simülatöründen öte saygıdeğer bir sanat eserine dönüşmesine olanak sağlıyor. Yarattığı sinematik hissiyatın dışında ömrünüz boyunca hayvanlarla kurduğunuz ilişkiyi de sorgulatan, dostluğun anlamı ve hayal gücünün değeri üzerine düşüncelere iten bir yapım bu. Oyun ne *Shadow of Colossus* kadar epik ne de *ICO* kadar da cana yakın. Fakat onların yerine bambaşka hisler ve düşüncelerle doldurdu zihnimi. Sırf bu bile *The Last Guardian*'ı son derece gerekli ve değerli kılan bir durum. Her tarafımızın hiper-gerçekçi onu vur bunu vur oyunlarıyla kuşatıldığı bir dönemde kendine has, naif, şiddeti yalnızca gerektiğinde kullanan, kullanmadığı zamanlarda da Trico'nun kuyruğuna tutunan çocuğun yaşadığı o güveni ve paylaşmanın hazzını veren bir deneyim *The Last Guardian*.

Oyun, bunun Trico ile giriştiğiniz özel maceranız olduğu hissini son derece başarılı bir şekilde yaratıyor.

İnsanlık dediğimiz kavramın iyiden iyiye flulaştığı teknolojik çöplüğümüzde sırtını aynı teknolojiye dayayarak bizden çok uzakta ve yine de bize çok yakın bir öyküyü başarıyla anlatabilmesi bile bence kendi başına bir başarıdır. Bazı sert sahnelerine rağmen küçüklerle birlikte de oynanabilecek ve içinizdeki hayvan sevgisini belki birkaç kat arttıracak olan oyunun teknik kusurları ve artık hafif paslanmış kontrolleri olmasa pekâlâ klasik olabilecek bir materyale ve orijinalliğe sahip. Kim bilir belki de olacaktır zamanla? Tekrar oynanabilirliği düşük olsa da ben Trico'yu ve o kendine has masumiyetini şimdiden özledim arkadaşlar, muhtemelen size de öyle olacaktır oyunu bitirince. Herkese öneremiyorum ama yine de *TLG*'ı, çünkü temposu biraz yavaş ve sabırsız oyuncular Trico'nun komutları anlamakta zorlanmasına dayanamayıp bırakacaktır muhtemelen. Hâlbuki bir hayvanı eğitmek sabır ister, sanal olsa da olmasa da.

Fakat bu yazıyı sonuna kadar okuyan, yaşama, doğaya, hayvanlara karşı özel bir sevgi besleyen ve gerçek dostluğun başa gelen badirelere birlikte dirayet göstererek güçlendiği bilen sizler bu oyunu oynayın. Trico'yu tanıyıp sevin ve ona iyi bakın, o da size bu emeklerinizin karşılığını verecektir zamanla. Başlarda anlaşamazsanız bile hemen vazgeçmeyin ve ilerlemeye devam edin. Zira gerçek dostluklar kavgayla da başlayabilir, yeter ki siz karşınızdakini anlamaya candan gönüllü ve uzatılan eli bırakmamacasına tutmaya istekli olun.



- Trico!
- Muazzam mekânlar ve sizi içine alan atmosfer
- Görsel estetik tepelerde geziniyor
- İyi ayarlanmış oyun süresi
- Tatminkâr bulmacalar ve aksiyon sahneleri
- Sade ama etkileyici hikâye
- Güzel bir Türkçe çeviriye sahip



- Yer yer tempo yavaşlıyor
- Başlarda Trico'ya bir şeyi anlatmak için kırk takla atmanız gerekebilir
- Sorunlu kamera açıları
- Yavaşlamalar ve zaman zaman yaşanan çökmeler
- Zamanın gerisinde kalmış kontroller

8+

SON KARAR

Kusurlarına rağmen 9 yıllık bekleyişe kesinlikle değmiş. Bambaşka bir diyardaki bu iç ısıtan yolculuğa kayıtsız kalmayın.



O **TÜR:** Strateji O **YAPIM:** Warm Lamp Games O **DAĞITIM:** Alawar Entertainment O **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam)
O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-beholder

BEHOLDER

İleri demokrasinin dayanılmaz hafifliği

İHSAN C. ASMAN

İyi ve kötünün ne kadar belirsiz ve yer yer iç içe geçebilen kavramlar olduğundan haberdar olmayanımız var mı? Doğru götüren yanlışlar yahut doğrulara ulaşmak adına, bile isteye yapılan yanlışlar; bu iki kavramın yakınlaştığı gri alanlar edebiyatı, sinemayı ve oyunları kasıp kavurmuyor mu? İşte *Beholder* buna benzer bir resim çiziyor, baskıcı bir devletin pençesinde iş gören bir memurun doğrular ve yanlışlarla olan dansını iyi işleyen fikirlerle oyunlaştırıyor.

YASSAH HEMŞERİM!

Beholder'da altı daireden oluşan bir apartmanı denetlemek, yani kiracılarınızı aralıksız gözetlemek ve yeri geldiğinde onları Bakanlığa ihbar ederek vatanın bölünmez bütünlüğünü devam ettirmek amacıyla atanmış yeni bir memuruz. Bir tür tiranlıkla yönetilen bu ülkede ayrıca yaygın fakirlik ve yıllardır süren savaş gibi, ana karakter ve ailesinin de bağışık olmadığı kronik sorunlar var. Oldukça tanıdık olan bu ortamda sağ kalabilmek için, belirli kararlara ve kaynak yönetimine dayanan bir simülasyon esasında *Beholder*.

Kiracıları ihbar etmek dışında, onların mobilya tamiri gibi çeşitli sorunlarını çözmek, profillerini tanımlayarak Bakanlığa bildirmek ya da apartman duvarlarına propaganda posterleri asmak gibi ikincil görevlerimiz de olabiliyor. İhbar ve profil tanımlama için kiracılar yokken evlerine girip kamera takıyor, eşyalarını karıştırıyor, yahut kapı deliklerinden ne yaptıklarını gözleyebiliyoruz. Oluşturduğunuz bir profil veya ihbar ettiğiniz her kiracı için para kazanıyorsunuz. Yine de bir noktada illa ki paraya sıkışacak ve kiracılara şantaj da yapacaksınız. Bu arada, bu işlemler için oluşturulan arayüz gayet başarılı. Paranın yanında bir de itibar puanı var. Bunu da genelde ailenizin, kiracılarınızın ve elbette bakanlığın isteklerini yerine getirerek arttırıyorsunuz. İstekler söz konusu olduğunda oyunun genel görev mantığı işlemeye başlıyor. Özetle para ve itibar hem mesleğinizi devam ettirmeniz hem de ailenizi "yaşatmanız" için elzem.



Aslında *Papers Please* oynayanların aşina olacağı bir manzara söz konusu: Otoriter rejimin sizden bekledikleri, dokunduğunuz hayatlar ve bakmanız gereken aileniz arasında gidip gelen kararlar. Ama bir yandan *This War of Mine*'ı da anımsatıyor oyun. Hem görselliği hem de oynanış mekanikleriyle. Ha bir de verdiği hissiyat olarak tabii: Özellikle ailenizi yaşatmak için yapmak zorunda kalacağınız kötülükler, ilk paragrafta sözünü ettiğim iyi ve kötünün muğlaklığı düşüncesini tıpkı *TWoM* gibi hakkıyla taşıyor oyuncuya. Gerçi böyle dedim ama aslında oyun size fazlasıyla "pure evil" olma şansı da tanıyor. Şantajı salt zevk için yapabilir, kiracılarınıza sırf pisliğine iftira atabilir, hatta ve hatta kendi aile fertlerinizi dahi içeri tıktırtabilirsiniz. Bu arada bazı kiracılar devlet korumasında olabiliyor ki oyunun paranoyak ortamına enfes bir katkı olmuş bu detay.

Oyunla ilgili çok hoşuma giden bir başka unsur da aile fertlerinizin ve gelip giden kiracıların hikâyeleri ve bu hikâyelerle ilgili görevler oldu. Küçük kızımız Martha'nın amansız hastalığı, doktor kiracımızın müzmin bekârlığı gibi hem çok üzücü hem de eğlenceli olabilen farklı tatlarda meseleler hem olay örgüsünü dallanıp budaklandırıyor hem de makul bir görev çeşitliliği yaratıyor. Hiç mi kötü bir yanı yok *Beholder*'ın? Bir iki teknik sorun var elbette, mesela bazı görevlere başlamamanıza rağmen, belli bir süre geçtikten sonra görev yapılmış gibi devam edebiliyor hikâye, ama oyunun geneline kıyasla öyle büyütülecek şeyler değil. Tek sıkıntı belki memuriyet rutininin bir süre sonra sıkıyor olması, ama farklı kararların nereye varabileceğini görmek isteyeceğiniz de kesin.

Oldukça özgün bir şekilde, aslında kolaya kaçıp distopya denebilecek ama bir yandan da günümüz için oldukça sahici kaçan bir ortamı resmediyor *Beholder*. Bir süre sonra sıkma potansiyeli olsa da kesinlikle akılda kalacak bir deneyim.

HAYAT–MEMAT

Oyunda gece gündüz döngüsü var, insanlar işlerine gidip geliyor, uyuyor vs. Bir yandan da yazıda dediğim gibi ülkede şartlar oldukça kötü ve belirli isteklerini yerine getirmezseniz aile fertleriniz ölebiliyor. Peki, oyun tam anlamıyla ne zaman son buluyor? Şu kadarını söyleyeyim ki belirli olaylar siz ne yaparsanız yapın yaşanıyor ve toz kalktığında eğer hâlâ hayattaysanız yaptığınız seçimler ve sonuçlarıyla baş başa kalıyorsunuz. Bu arada evet, ne söylediğinize dikkat edin zira oyunda sırf aileniz değil, siz de ölebiliyorsunuz.



- Seçim sistemi ve iyi işleyen neden–sonuç ilişkisi
- Papers Please ve This War of Mine'ı aynı potada eritmeyi başarmış
- Baskı atmosferini sonuna kadar hissettiren görseller ve müzikler
- Makul görev çeşitliliği ve başarılı yan hikâyeler
- Tekrar oynanabilirlik

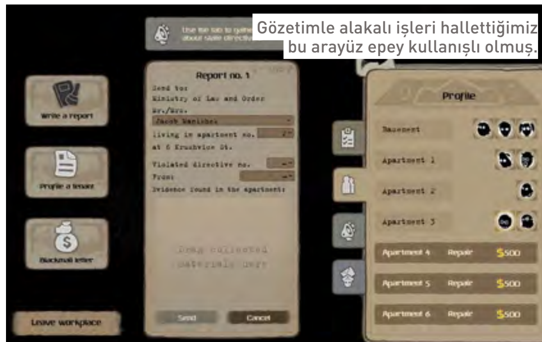


- Memuriyet rutini bir süre sonra sıkıyor ister istemez
- Gerçekçiliği zedeleyebilen, ufak tefek teknik sorunlar

7+

SON KARAR

Senenin sonunda gelen güzel bir sürpriz.



Gözetimle alakalı işleri hallettiğimiz bu arayüz epey kullanışlı olmuş.



○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Streum on Studio ○ **DAĞITIM:** Focus Home Interactive ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 118 TL (Playstore) ○ **YAŞ SINIRI:** 16
○ **DAHASI İÇİN:** warhammer40k.wikia.com/wiki/deathwing







Ne derseniz yapıp, yanınızda dolaşan iki askeriniz bunlar. Onlara iyi bakın, amansızca saldıran Tyranid'lere karşı fazladan ateş gücü oluyorlar.

SPACE HULK DEATHWING

Daracık ve karanlık koridorlarda dalga dalga saldıran Tyranid sürüleri

NURETTİN TAN

Ha! Her ay şakasını yapıyorum ama evren cidden benimle dalga geçiyor olmalı. Bir şekilde her yeni sayıda Warhammer 40k ile ilgili bir oyun tanıtıyorum. Hayır, ne yalan söyleyeyim tarihi ve masaüstü oyunları ile alakam da pek yoktur. Linç edilmeyi göz önünde bulundurarak bütün dürüstlüğümle söyleyebilirim ki benim için Warhammer 40k, *StarCraft*'ın babası, klasikleşmiş halidir. Cahillik o derece yani. Zırhı ağabeyler, öfke, fanatikliğin sürüklediği hiç bitmeyen savaşlar… Benim Warhammer'dan anladığım budur, adım Hıdır'dır.

Ama siz Warhammer hayranları beni "arındırmadan" evvel merhametinizi kazanmak için şunu söylememe izin verin: Boş durmadım, bu yazı için araştırma yaptım! Belki de küçük küçük bibloları almama gidecek yolun ilk adımlarını atıyorum, farkında değilim. Neyse, oyuna dönelim.

KISA BİR WARHAMMER 40K TARİHİ (DENEMESİ)

Space Hulk'u ben (bak şimdi ne geliyor!) şu ağır zırhlı ağabeylerin bir türevi zannederdim. Değilmiş! Space Hulk, tarihi çok gerilere dayanan, anormal büyüklükteki katedral gemilerine deniyormuş. Zaten oyunun tek kişilik senaryosunu oynamaya başladığınızda bunu hemen fark ediyorsunuz çünkü ömrü hayatınız Space Hulk'un daracık ve karanlık koridorlarında volta atmakla geçiyor. Lakin bu devasa katedral gemileri uzayda başıboş sürüklenirken zamanla yeni ev sahipleri edinmişler: Tyranid'ler gibi ya da diğer isimleri ile Genestealers… Ve sizin yuvalarına adım atmanızdan hiç hoşnut değiller.

Space Hulk: Deathwing, Librarian rolünü üstlenip bir grup askerinizle beraber devasa gemiye girmenizle başlıyor, öyle de devam ediyor. Bu askerleri kısıtlı emirlerle yönetebiliyorsunuz, kapıyı kır/hack'le, şurayı savun, takip et, iyileştir gibi… Space Hulk devasa bir gemi olduğu gibi aynı zamanda muazzam bir labirente de… O yüzden size verilen görev yerlerine giderken çoğu zaman kayboluyor, doğru yolu bulmak için deli oluyorsunuz. Yalnız şunu belirtmem lazım Unreal Engine'in gücü ve tabii ki sanatçıların inanılmaz yetenekleri ile geminin özellikle büyük bölümleri harika şekilde tasarlanmış. En ince ayrıntısına kadar gotikvari kabartmalar, amblemler, sallanan bayraklar ve daha ne olduğunu anlamadığım türlü detay karanlık bir sanatla hayran olmanız için önünüze seriliyor.

OYNARKEN FENALIK GEÇİRMEK BU OLSA GEREK

Sanat tasarımı ne kadar iyi olsa da Oynanabilirlik ve eğlence bakımından sarf edebileceğim tek kelime: SIKICI! Neden? Çünkü sürekli dar ve karanlık koridorlarda dolanıp, üzerinize akılsızca hücum etmekte olan Tyranid sürüsünü mermi yağmuruna tutmaktan başka bir şey yapmıyorsunuz. Yapımcılar bu sıkıcılığın farkına varmış olmalılar ki, "Neden kapıları hemen açsınlar? Açmak yerine önce hack'lesinler ya da yıksınlar!" demiş. Hiçbir atraksiyon olmadan "kapıyı hack'le" dediğiniz gibi o kapı açılıyor. Nasıl gereksiz bir ayrıntı ve zaman kaybı anlatamam.

Tek kişilik senaryo her ne kadar baygın olsa da oyunun co-op modundan biraz daha tat alabiliyorsunuz. Tabii ki oynayacak insan bulursanız, sürekli bağlantınız kesilmezse ya da oyun çökmezse. Co-op modu saçma sapan hareketler yapan bir ekibe denk gelmezseniz biraz daha survival hissi veriyor. Sırf co-op için *Space Hulk* oynanır mı? Tabii ki hayır, hali hazırda türlü eğlenceli co-op oyunlar var; "Pang" gibi.

Bir oyuna başlarken aranızda oluşacak o ilk iletişim ve elektrik önemlidir. *Space Hulk: Deathwing* daha ilk saatinde size karşı dürüst davranıp, nasıl sıkıcı bir oyun olduğunu açıkça gösteriyor. Hayattan ümidinizi kesmek ve acı çekmek istiyorsanız (kredi kartınızla beraber) *Space Hulk: Deathwing* alıp, karanlık koridorlarda depresyondan depresyona sürüklenip, sıkıntıdan ölene kadar Tyranid vurabilirsiniz.



- Harika tasarlanmış atmosfer (büyük alanlar için)



- Sistemi kanırtması
- Gelen yaratıkları vur vur vur, sıkması
- Paso karanlık ve dar koridorlar

5

SON KARAR

Sanat tasarımı her ne kadar görkemli olsa da oyunun eğlence kısmını koymayı unutmuşlar. Mazoşistseniz alın derim, ne diyeyim?

TÜR: RYO · YAPIM: King Art · DAĞITIM: THQ Nordic / EuroVideo Medien · DİJİTAL İNDİRME: 69 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-111-the-dwarves

En iyi cüce kazansın!





THE DWARVES

Kendimi Tungdil gibi hissediyorum

BUĞRA ÖZKAN

S Doğduğundan bu yana kendini cüce olarak kabul etmiş ancak özüne dair hiçbir şeyi yerinde öğrenememiş ve hatta tek bir cüce bile görmemiş biri olarak; "cüce" ismini görünce, gözleri parlayan, heyecanlanan ve kalp atışları hızlanan Tungdil gibi "BEN YAZARIM!" diye atladım üstüne "The Dwarves"ın.

Atlamaz olaydım.

Tungdil, kitaplarda özünü keşfetmiş, soydaşları ile omuz omuza savaşmış ve bundan son derece gurur duymuş ve mutlu olmuş olsa da, ben pikselli romanda yaşadıklarımdan mutlu değilim. Benim hayal kırıklıklarım var. O ise mutlu mesut Ork öldürdü.

Cüce sakalım yok diye mi, anlamadım ki… Gerçi onun da yoktu. Neyse.

Şşşşşimdi. Söyleceklerim var. Bakın, 2016 yılında bir oyun yapıyorsanız, belli standartları karşılamanız gerek. Grafikleri bunların arasına koymuyorum zira sunduğunuz oynanış biçimine göre yeterliliği değişiyor. Gelgelelim, seslendirme, aksiyon mekanizmaları, hikâyenin anlatım biçimi ve bu hikâyenin içinde bulunduğu dünyanın sunumu ve daha bir sürü şey... Bunlar yok sayılamayacak elementler.

The Dwarves, içinde birçok farklı türden elementler barındıran bir yapım. Dahilinde strateji, hafif RYO ve aksiyon elementleri var ve başarılı olması gereken çok fazla alan ile uyması gereken bir standart var. Üzülerek belirtiyorum ki bunların da hepsinde bir hayal kırıklığı var.

RYO elementleri eksik. Oyunda birden çok karakteri yönetebiliyorsam eğer, her karakterin farklı yetenekleri olmasını beklerim. Bu yok. Tüm cüceler fabrika çıkışı ürünler gibi aynı yetenekleri kullanıyor. Karakterin seviye atlamasının da hiçbir anlamı yok, yetenek ağacında yetenek açmak dışında. Karakterin maksimum sağlık değeri bile yükselmiyor.

Aksiyon hakkınca yapılmamış. Karakterlerin hareket mekanizmaları çok kötü. Kamera, otomatik ayarlanmıyor olmasının dışında savaşlarda kontrol etmesi güç bir yapıda. Karakterler otomatik saldırı modunda. Baltayı sallıyorlar ve siz döndürüyorsunuz. O öyle vurmaya devam ediyor. Kullanacağınız yeteneklerin de yöne bağlı oluşu, kamera yönetimi ve savaşta karaktere yön vermenin zorluğu ile birlikte eziyet oluyor. Boss dövüşleri, bildiğiniz işkence. Var olan bir iki karakter yeteneği kullanması zevkli özellikler olsa da uzun vadede can sıkıyor.

Oyunun strateji derinliği ise sadece yolunuzu köylerden geçirip yiyecek almanızın gerekmesiyle sınırlı. Köylerden geçip yiyecek aldığınız sürece sıkıntı yaşamıyorsunuz. Ek olarak, geliştirici ekip, oyunun bu haliyle savaşlarda stratejik bir derinliğe sahip olduğunu düşünmüş olacak ki izometrik ve birden çok karakteri yönettiğiniz RYO'lardaki gibi savaşı durdurup plan yapabilmenize olanak tanımış ancak belirtmeliyim ki bir kez bile ihtiyaç duymadım.

Sıkıntılar bunlarla bitmiyor elbet. Yükleme süreleri gereğinden fazla uzun. Karakter animasyonları tekrarlı. Müzik seçimleri güzel olsa da çok sınırlı, sürekli aynı şeyleri dinliyorsunuz. Ara sahnelerin geçişleri ani ve oyunun son bulunduğunuz halinden kopuk. Oyun, bir açık dünya olmadığını, sizi engelleyeceğini gereğinden fazla hissettiriyor.

Yine de iki noktayı atlamamak gerek. Oyunun bana kalırsa kendi içindeki en güçlü yanı içinde bulunduğu dünya olmalı. Hikâyenin geçtiği dünyanın modele, piksele dökülmesi başarılı. Geniş bir harita ve güzel hayal edilmiş bir dünya var. Yan görevler çok az ve bu can sıkıcı bir durum. Hikayenin gücü ise kitaplara dayanıyor ve açıkçası hikayenin aktarımını yeterli bulmadım. Yaptığınız seçimler neredeyse hiçbir işe yaramıyor ve oyun sizi tek bir yöne zorluyor.

Sonuç olarak *The Dwarves*, kitaplarıyla ilgilenmediyseniz sizin için sıradan bir oyun olmaktan öteye gidemeyecektir. Oyun için "amatörce" diyemem ancak özensiz. 5-6 yıl önce çıkmış olsaydı sevinebilirdik ancak şu aşamada sevindirmiyor. Aradığınız nostalji ise, o başka bir durum.

CÜCE ROLÜ

The Dwarves, insan diyarlarına küçükken, bir büyücüye satılarak giren ve yıllar yılı orada büyümüş, sakalı bile olmayan Tungdil'in hikayesini anlatıyor. Eğer "Cüceler" serisinin hayranı değilseniz, 2016 yılına göre eski kalmış mekanikler ve teknikler ile size keyifli dakikalar yaşatabilecek bir oyun olarak görünmüyor The Dwarves. "Türlerin birleşimi" olmaktan çıkmalı ve potansiyeli gereği RYO'ya yönelmeli.



- Dünyanın resmedilişi



- Seçimler işlevsiz
- Karakterleri hareket ettirirken mouse ile kavga etmek
- Ara sahneler kopuk kopuk
- RYO elementleri yetersiz, eksik
- Savaşlardaki stratejik derinlik diye bir şey yok
- Müzikler az sayıda
- Yükleme süreleri

4

SON KARAR

Geliştirici ekip oyunun dayalı olduğu hikâyenin gücünün farkına varmalı ve bir devam oyunu gelecekse RYO ağırlıklı olmalı...

psvr rift **vive**

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** CCP **DAĞITIM:** CCP **DİJİTAL İNDİRME:** 182 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** evevalkyrie.com

EVE VALKYRIE

Uzay köpekleri

ALİ SEZGİN

Oyunlar bana "Vay be!" dedirtmeli. Bunu son dönemde sıradan oyunlar arasında yapan fazla yapım olmadı açıkçası. Hatta *Titanfall 2* ve *Dishonored 2* olmasaydı koca bir yılı ortalama üstü oyunlarla geçirmekten öteye gidemeyecektim. O hayranlık hissi sıradan oyunlarda benim için hep anlık olmuştur. İyi bir headshot veya etkileyici bir sinematik sahne veya belki hikâyede beklenmeyen bir gelişme... Peki ya gerçekten bir uzay gemisinin içindeyseniz?? Ya yaptığınız it dalaşı esnasında asteroidlerin, harabe uzay yapılarının arasından uçuyorsanız? İnanın bana, sanal gerçeklik içinde arkanızda geminize kitlenmiş roketler ve önünüzde kuyruk kuyruğa kovaladığınız düşmanınız varken her anınız ister istemez aklınızı başınızdan alıyor.

Dergide en çok zorlandığım iş VR oyunlarını anlatmak. Ne kadar betimlersem, anlatırsam anlatayım o oyunların yarattığı hissiyatları gerçek anlamda yaşamadan anlayamıyorsunuz. Tamamen it dalaşı üzerine kurulu *Eve Online* dünyasında geçen *Valkyrie*'yi de size tam anlatmam mümkün değil doğrusu. Alışmasının zor olduğundan bahsedebilirim veya çok oyun modu olmadığından yakınırım. Buna rağmen, o gemiden çıkarken platformları yüzlerce kilometre hızlarla geçip uzaya çıktığınız anda bütün seslerin bir süreliğine kesilmesini anlatmam yeterli olmaz. Oyunlar bize yıllardır farklı deneyimler sunuyorlarsa, sanal gerçeklik üzerinde yaptıkları iş bunu gerçekten yaşatmak oluyor çünkü. Team Deathmatch ve bayrak kaçırmaca gibi sıradan modların haricinde bir de Carrier Assault var ki aklınız durur resmen. İki tarafın düşmanı ana gemisinin kalkanlarını yok edip sonrasında da gemiyi imha etmeye çalıştığı bir mod var ki resmen Holywood filminin içinde sanıyor insan kendini. Bir de *Eve Online* dünyasına hakimseniz, oyunda gördüğünüz gemileri karşınızda sizinle savaşırken bulmak iyice aklınızı alacaktır. En azından benim oyunu denettiğim arkadaşlarımda durum bu oldu.

KIRMIZI LİDER'İN BAĞLANTISI GİTTİ

Oynanış mantığı çok basit ve tam "oynaması kolay ustalaşması zor" bir yapıda. İki tarafın üçüncü bir şahıs gelmediği sürece saatlerce birbirini kovaladığı mücadelelerde, hızlanıp ani yavaşlamalarla saldırılar yapıyorsunuz. Öyle "tek başıma üç geminin içine girip hepsini patlatır çıkarım" kafasıyla uzun süre hayatta kalmanız zor. *Valkyrie*'nin VR düşünülerek sıfırdan yapılmış bir oyun olduğunu da tam olarak buradan anlıyorsunuz. Kokpit içinde sürekli kafanızı çevirip, etrafınıza bakmazsanız yanınızı ve hatta üstünüzü gözlemlemezseniz hayatta kalmanız çok zor. Bir de güdümlü roketleri kitlerken, doğrudan hedefe bakmak gerekiyor ki bunu ters yönden üstünüzden geçen bir gemiye yapmak işi daha da eğlenceli hale getiriyor. Bu arada bu bahsettiğim hareketler oyuncuya kesinlikle zorlama gelmiyor. Arabayla virajı alırken hafif sağa bakmak veya geri geri giderken arkaya dönmek gibi. Aslında bu aracı sağlıklı sürebilmek için yapılması gereken sıradan hareketler bunlar. İki boyutlu ekranın sınırlarına öyle bir alışmışız ki, bu tarz yapımları doğal haliyle rahat bir şekilde oynamak bile zaman zaman insanın aklını alabiliyor. 16 kişilik maçlar geniş alan ve bol bol engel ile tam olması gerektiği şekle giriyor zaten.

Oyunun tek kötü yanı tek kişilik içerik sunamıyor oluşu. Steam'de 75 TL iken neyse de bir anda 180 TL'ye fırlayan fiyatı, bundan 4-5 ay sonra hâlâ oynanıp oynanmayacağından emin olamadığım bir yapıma harcamak kafamda soru işaretleri yaratıyor. *Eve: Valkryie*'nin sunduğu deneyim gerçekten eşsiz, ona lafım yok. Yine de oyuncu bulup onu yaşayamadıktan sonra o deneyimin ne kadar özel ve değerli olduğunun da çok önemi kalmıyor.

Oyunda kokpitinizin bütün camlarını, hatta "sunroof"unu bile kullanmanız gerekiyor. Aman öyle monitöre bakar gibi oynamayın.






Oyundaki araçların tamamını Eve Online'dan hatırlayabilirsiniz.

GEMİDEN FIRATILMAK VEYA 'WARP DRIVE' İLE BÖLGEDEN ÇIKMAK, O HIZ HİSSİNİ MÜKEMMEL VERİYOR.



- Gerçeklik hissi muazzam
- Sanal gerçekliği çok iyi kullanıyor
- Oynaması basit ustalaşması zor oyun sistemi



- Tek kişilik içerik yok
- Türkiye fiyatı çok yüksek

8

SON KARAR

Uzayda hayat var ama 4-5 ay sonra hâlâ oynayan kalır mı emin değilim.

○ **TÜR:** Spor ○ **YAPIM:** Ubisoft Annecy ○ **DAĞITIM:** Ubisoft / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 300 TL (Xbox One & PS4) ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Playstore), 180 TL (Steam), 60 Euro (Uplay), 269 TL (PSN & XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/steep


Hi, I'm Sabri Erkan Sabancı, WELCOME TO JACKASS!



Başımın üstünde yerin var lafını fazla da ciddiye almamak gerek. En azından Snowboard'u çıkarır insan önce.



STEEP

Bağdan gelip dağdakini kovmak

SABRİ ERKAN SABANCI

Benim temel olarak oyunları ne olduğunu bilerek oynamaya başladığım dönem altıncı nesil konsol dönemine dayanıyor. Özellikle o dönemin moda türü ekstrem spor oyunlarıyla büyüdüğümü söylesem pek de yalan olmaz. *Tony Hawk's American Wasteland*'e saatlerimi gömmüşümdür. *SSX On Tour*'un o "Run to the Hills"li giriş videosu hâlâ aklımdadır. Bayağı güzel günlerim geçti bu oyunlarla. Çok sönük geçen sekizinci nesilde de sonunda bir ekstrem spor oyunu duyurulunca gaza geldim, *Steep*'i duyurulur duyurulmaz takibim altına aldım.

Peki, neydi *Tony Hawk*'ları, *SSX*'leri bu kadar eğlenceli yapan, saatlerimi yediren şey? Tabii ki de gerçeklikle uzaktan yakından alakası olmamasıydı. Bir rampadan atlayıp, saniyelerce havada durup, o saniyelerin her birine 5 hareket sığdırmak, ardından da hiçbir şey olmamış gibi yere inmekti bu oyunların eğlencesi. Bu oyunları seven herhangi bir insanın da gerçekçilik aradığını sanmıyorum ekstrem spor oyunlarında. *Steep*'in de en çok çektiği kısım sanırım bu.

SEN BİR ADAMSIN, KAYIYORSUN

Steep size gerçekten o dönemin bir oyunuymuş gibi hissettirmeye çalışıyor, hakkını yemeyelim. Oyunda 4 tane araç/spor türü var. Bunlar Snowboard, Ski, Paraglide ve Wingsuit. Snowboard ve Ski'yle havada yaptığınız hareketlerin, havada geçirdiğiniz sürenin gerçekten haddi hesabı yok. Rocket Air yaparken aynı zamanda havada 5-6 takla atabiliyorsunuz. Ancak sıkıntı şu ki, o yaptığınız hareketlerin puanını alabilmek için doğal olarak yere sağlam bir şekilde inmeniz lazım. Ve *Steep*'in en can sıkıcı kısmı, G-Force sistemi burada devreye giriyor.

BİR EKSTREM SPOR OYUNUNDAN BEKLEYEBİLECEĞİNİZ HER ŞEYİ SUNAMIYOR STEEP. AMA ÖTE YANDAN REZİL BİR YAPIM OLMAKTAN DA ÇOK UZAK.

G-Force oyunun bir nevi "can" sistemi. Size bunun ne olduğunu doğru düzgün, hatta hiç açıklanmıyor. Mantığıysa… En ufak bir fikrim yok. Diyorum ya, oyun ne olduğunu, nasıl işlediğini, ne yapmanız gerektiğini açıklamıyor. Yaptığınız hareketleri belli bir süre boyunca yapmaya devam etmezseniz, çok yüksekten düşerseniz ya da bir yere bodoslama dalarsanız G-Force'unuzu düşüyor ya da komple bitiyor. Bazılarınız bunun oyuna "zorluk" eklediğini düşünebilir, ama bana kalırsa bir ekstrem spor oyununda oyuncuyu kısıtlamak dışında herhangi bir işlevi yok. Ha, illa ki oyuna zorluk ekleyeceklerse bunu Wingsuit etkinliklerinde olduğu gibi, o etkinliği zorlaştırarak da yapabilirlerdi.

Dürüst olmak gerekirse oyun size zıplama ve hangi analogun havada hangi hareket türünü yaptığını açıklamak dışında hiçbir şeyi açıklamıyor. Direkt olarak sizi neredeyse artık her Ubisoft oyununda gördüğümüz açık dünyaya salıyor, siz de ne yapacağınıza dair en ufak bir fikriniz olmadan bir etkinlikten başka bir etkinliğe geçiyorsunuz ve seviye atlıyorsunuz. Seviye atladıkça da yeni etkinliklere erişebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra 6 tane farklı yetenek türü var, bu yetenekleri de o yetenekle alakalı şeyler yaparak seviyesini atlatabiliyorsunuz. O kadar saat oynamama rağmen oyuna sadece "yapılacak bir şey olsun" diye eklenmesi dışında bir katkısını göremedim bu yeteneklerin de.

Oyun modlarıysa gayet basit. Belirli bir süre içinde tamamlama, belirli bir skor yapma gibi klasik modlar. Ancak elinizin altında 4 tane spor (Ski ve Snowboard'u aynı etkinliklerde kullanabildiğinizden dolayı 3'e düşüyor) olduğundan dolayı çeşitlilik biraz artıyor, ancak yine de aynı şeyleri yaptığınız gerçeğini değiştirmiyor. Ayrıca bu etkinlikler önceden bahsettiğim yetenek stillerine göre de ayrılıyor.

Bunun yanı sıra benim en çok hoşuma giden şey Ubisoft'un *Trials*'daki, *Far Cry 3: Blood Dragon*'daki espri anlayışını çok güzel yansıtan Mountain Story'ler. Ne zaman yeni bir dağda Drop Zone açsanız orada bir tane Mountain Story oluyor ve bildiğiniz dağ sizinle konuşuyor. Koca dağdan bahsediyorum evet. Bazı dağlar çok ciddiye alıyor kendini, bazılarıysa bahsettiğim o espri anlayışıyla sizinle dalga geçiyor, arada lafın ortasına atlıyor. O kadar saçma ve eğlenceli görevler var ki, oyun bunlar olmasaydı bayağı sığ ve sıkıcı bir oyun olarak kalacaktı. Ve evet, yanlış okumadınız. Ben de yanlış yazmadım: DAĞ KONUŞUYOR!

Steep'i her ne kadar "bu oyunda ürün yerleştirme bulunmaktadır" tadına çevirse de, oyundaki en zevkli şeylerden bir diğeri de GoPro kamerası ve onu gerçekten kullanışlı hale getiren tekrar oynatma sistemi. Bunun sayesinde istediğiniz zaman haritayı açarak kaydığınız ya da uçtuğunuz son kısmın tekrarını kaydedip, belirli kamera açılarından izleyebiliyorsunuz ve dediğim gibi bunları izlemenin en zevkli yolu GoPro kamerası. İsterseniz oyunu oynarken de kullanabiliyorsunuz ancak oynanışı bayağı kısıtlıyor.

DAĞDA İNTERNET VAR MI?

Oyunun sürekli gözünüze soktuğu şeylerden biriyse oyunu çoklu oyunculu olarak oynayabiliyor oluşunuz. Evet, artık alakalı ya da alakasız her oyunda, sırf korsan kullanımını engellemek için standart haline gelmiş çoklu oyuncu modu burada da var ve *Steep* alakalı oyunlar listesinde. Arkadaşlarınızla beraber Alp Dağlarında gezmek, dağları keşfetmek gerçekten eğlenceli, bundan şikâyetçi olduğumu düşünmeyin. Şikayetçi olduğum şey Ubisoft'un son dönemde yaptığı oyunlarda nedense çok basit modların bile olmaması, ve *Steep* de o oyunlardan biri. İlk önce *The Division*'a klasik bir deathmatch modu koymayıp PvP'yi sadece Dark Zone'la kısıtlamışlardı. Şimdi de *Steep*'de benzeri bir şey yapıp oyunun çoklu oyuncu moduna çok basit bir şey olan yarış modunu koymayarak yapabileceğiniz şeyleri tek başınıza yapabildiğiniz şeylerle kısıtladılar. Kaç dakikada bitirdiğimi kıyaslamak istemiyorum, kaç puan yaptığımı kıyaslamak istemiyorum. Sadece arkadaşıma yarışta tur bindirip şeytani bir şekilde gülmek istiyorum. Bu kadar zor bir şey olmasa gerek klasik sıralaması olan bir yarış modu koymak. Bu oyunun yapabildiği birçok şeyi yapabilen, 2013'de çıkmış *GTA V*'te bile böyle basit bir mod var.

Çoklu oyuncuyla alakalı ikinci bir sıkıntım da OYUNUN SÜREKLİ ÇEVRİMİÇİ OLMAYI GEREKTİRİYOR OLMASI! Ya tamam, anlıyorum. Korsan oyun sektörünü kötü etkiliyor, en ufak bir itirazım yok. Ancak siz daha iyi bir sistem bulamadınız diye benim internet bağlantım kötü olduğu ya da olmadığı zaman oyunu oynamamam mı gerekiyor? *The Division*'ı, *Rainbow 6: Siege*'i anlarım, onlar çoklu oyuncu gerektiren oyunlar. Ama *Steep*? Oyunu oynamaya başladığımdan beridir bir ya da iki defa biriyle beraber oynamışımdır. Geri kalanı rahatlıkla tek başına oynanabilir bir oyun. Ubisoft'un artık her yeni oyunun açık dünyaya ya da sürekli internet bağlantısı gerektiren bir tarzda çoklu oyuncu moduna sahip olmayabileceğini hatırlaması gerek. Bir insanın internet bağlantısı yokken bir oyunu oynamak istemesi ayıp mıdır?

TEKNİK KISIMLAR

Teknik olarak *Steep*'in pek büyük bir sıkıntısı yok. Oyun Playstation 4'te 30 fps, akıcı bir şekilde, görsel olarak da gerçekten doyurucu çalışıyor. Arada güneşin güzel geldiği bir dağın tepesine çıkıp orada dakikacalar manzara izlediğim oldu. Canınız sıkıldıkça oyunu açıp "Manzara Simülatörü 2016" olarak da kullanabilirsiniz. Her zamanki gibi bazı klasik Ubisoft bug'ları var ama *The Division*'daki gibi merdivende takılıp oyunu tamamen kapatıp tekrar açmamı gerektiren herhangi bir bug ile de karşılaşmadım, fazla da abartılacak bir şey yok anlayacağınız üzere.

Ancak oyunun en güzel yanı sesleri. Evet, genelde kimsenin pek umursamadığı bir şey bu kısım ancak *Steep*'te ve çoğu spor oyununda her şeyi bir araya getiren de bu kısım. Attığınız adımlardaki kar sesleri, yönettiğiniz karakterin bir uçurumdan fırlarken "Hayır hayır HAYIR!" diye bağırışı, en yüksek dağlardaki rüzgâr uğultusu gerçekten atmosferi harika tamamlıyor. Oyunun müzikleriyse bir süredir herhangi bir spor oyununda dinlediğim en güzel ve en uygun müzikler. İsterseniz ayarlardan istediğiniz tarzı (Chill, Electro, Hip Hop, Rock, Zikali) seçebiliyorsunuz. Hatta eğer videosunu çekip Youtube'a yükleyecekseniz ya da Twitch'te yayınını yapacaksanız ve telif hakkından süründürülmekten korkuyorsanız oyun size telif haklı olan müzikleri çalmama seçeneği bile veriyor. Ubisoft'un böyle güzel bir seçenek verip de oyunun herhangi bir yerine müzik listesini ya da kendi çalma listenizi oluşturabilme seçeneğini koymaması biraz üzdü.

Steep bu yıl benim gerçekten heyecanla beklediğim oyunlardan biriydi. Beklediğimi kısmen bulmuş olsam da yapım aşamasında tarzın arcade ile simülasyon arasında gidip geldiği ve bunun oyunu çok etkilediği açık. Nedense bu açıdan biraz *Driveclub*'ı anımsattı bana. Benim gibi bu türle geçmişi olanları, türü sevenleri ya da türe meraklı olanları hatalarına rağmen bayağı bir süre götürebilecek bir oyun *Steep*. Eğer bu türle uzaktan yakından pek bir alakanız yoksa belki Mountain Story'ler eğlendirebilir ama… öte tarafta *Final Fantasy XV* bayağı iyi bak.


Kullanımı arada sinir bozsa da Mountain View güzel bir harita türü.

Steep'in karlı, dağlı ortam seçimi ve müthiş gözüken grafikleri her karenin fotoğraf gibi olmasını sağlıyor.





- Eğlenceli Mountain Story görevleri
- Adrenalin ve hız hissi
- Müzikler



- Oynanışın ne olacağına karar verilememiş
- Sürekli internet bağlantısı zorunluluğu var
- Çoklu oyuncu modunun boşluğu
- G-Force sistemi

6+

SON KARAR

Ekstrem spor oyunlarını seviyorsanız ihtiyacınızı giderecektir. Yoksa pek de gerek yok.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Vigil Games, Kaiko **DAĞITIM:** THQ Nordic **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-warmastered



DARKSIDERS WARMASTERED ED.

Savaş... Savaş asla değişmez ama poligon sayısı yükselebilir...

HAZAL ÇAMUR

Savulun! En büyük kardeş Death'in *Deathinitive Edition*'la boy göstermesinin ardından, serinin öncülü olan War da geri kalmadı. Böylece *Warmastered Edition*'la, tam 6 sene sonra savaş alanlarını şenlendirmeye ve uğradığı haksızlığı nihayete erdirmeye geldi.

War, bir deli oğlan. Üçüncü Alem olarak addedilen insanların dünyası, onların savaşlarını kaldırabilecek raddeye gelene kadar Cennet ile Cehennem'in ateşkesinde kilit nokta. Çünkü ne zaman ki kıyamet gelecek, işte o zaman Mahşerin Dört Atlısı boy gösterecektir. Ancak, biliyorsunuz işte, işler asla planlandığı gibi gitmez. Çünkü gitse ortada anlatılacak bir hikâye olmaz. Ama bu defaki bir "haksızlığın" hikâyesi. Cennet ve Cehennem olması gerekenden binlerce yıl öne insanların dünyasında birbirine girdiğinde, atlılardan *biri* çağrıyı duyup uyanıyor ve işler hepten arapsaçına dönüyor.

War, tek suçu onu uyandıran çağrıya cevap vermiş olması olan başkarakterimiz, diğer kardeşleri uyurken (şşşt, *Death olaylarını bilmiyoruz şimdilik*) kendisinin plana karşı gelmediğini kanıtlamak zorunda. Biz de ona bu zorlu mücadelesinde, Charred Council'in atadığı bekçisi Watcher'ın (Mark Hamill!) iğneli sözleriyle eşlik ediyoruz.

Darksiders hiç tam olarak özgün bir oyun olmadı, ama eğlenceliydi. War'un uğradığı haksızlığı, insanlığın yok oluşunun binlerce yıl sonrasında, melek iblis demeden her iki tarafı da pataklayarak gittiğimiz zamanda açıklığa kavuşturmak güzeldi. Ancak kabul etmek gerek ki, bu oyun *Zelda*, *God of War* ve *Devil May Cry*'dan ciddi esinlenmeler taşıyan, hatta Voidwalker'ı da işin içine katarsak *Portal*'ı da ucundan aşıran bir yapım. Ve diyorum ya, tüm bunlara rağmen gayet eğlenceli.

Warmastered Edition, büyük sıkıntıların birçoğunu ortadan kaldırmış. 12 GB'ta ciddi optimizasyon sorunları yaşan oyun, olmuş size gıcır gıcır 22 GB. Ayrıca yeni kaplamalarıyla War, atmosferi ve sinematikleri gözlere şenlik. Dahası, PC için verdiği 4K sözünü de tutuyor. Ne var ki bazı sorunlar yerli yerinde duruyor. Bunlardan en çok göze batanı sinematiklerde dudak hareketleriyle seslerin senkronizasyonundaki kimi zaman ortaya çıkan sorunlar. Eh, bazı anlarda o senkronizasyonu yakalayamıyorlar ki oldukça göz tırmalıyor.

Warmastered Edition, aynı zamanda ismiyle de kardeşinin gerisinde kalıyor. *Warmastered* adı *Deathinitive Edition*'ın o kelime oyunundaki karizmasının yanında yavan duruyor.

CEVAPSIZ ÇAĞRI BIRAKMIYORUZ

6 sene sonra, meleklerle iblislerin savaş alanına, yeniden haksızlığa uğramış bir atlı olarak dönmek güzel bir histi. Ama bu geri dönüş beraberinde yeni farkındalıklar da getirdi. Mesela, War'un açık alanlara çıktığında nereden geldiği belli olmayan bir kuzgunun sahneye girip bir dala konuşu gibi. "Dust, sen misin!?" diye kaç kere dedim, bilmiyorum. Ayrıca Atlı kardeşlerin ne kadar atarlı giderli olduğunu da tekrar hatırlamış oldum. NPC'leri bir türlü konuşturmayan, lafı dinlemeyen, söz kesen, "Diego bi' dur Allah aşkına!" diye beni delirten yanları aynen duruyor. Mahşerin en hızlı silah çeken olduğu kadar, en laf dinlemez atlıları oluşları da bu geliştirilmiş edisyonlarda değiştirilmemiş. İyi de olmuş.

Oyuna bazı ara sahneler de eklenmiş. Ancak War'a yeni kombolar da isterdi bu deli gönlüm, maalesef o olmadı. War, oynaması zevkli bir karakter olmasına karşın, onu ilk oynadığımdan beri kombolar bakımından eksik bulduğum yanlara sahipti. Maalesef bunu korumayı sürdürüyor.

Ne diyorduk? Adam görev adamı. Çağırıyorsun hop geliyor. Ayrıca adaletli. Öyle melekti şeytandı, bunlara takılmıyor. Herkes aynı ölçüde dayağını yiyor. Ama War, bir bilsen geri planda biri var ki (2. oyun) senin için nasıl uğraşıyor...



Barış'tan Savaş'a gelsin: İyi bilirim ben bu oyunu, hem başı belli hem sonu, konuşalım açıkça şimdi delikanlı gibi.





WARMASTERED ADI DEATHINITIVE EDITION'IN O KELİME OYUNUNDAKİ KARİZMASININ YANINDA YAVAN DURUYOR.



- Senaryo ve karakterler
- Özlenen hack 'n slash tadı
- Başarılı optimizasyon
- Önceki versiyona sahip olanlara bedava



- Senkron sorunları
- Oynayış kimi zaman çok düzleşiyor
- Aşırı pahalı

7+

SON KARAR

War'un bu elden geçirilmiş hali sevenlerine de, yabancılarına da güzel bir davet.

TÜR: Aksiyon YAPIM: Ubisoft Montreal DAĞITIM: Ubisoft DİJİTAL İNDİRME: 179 TL (PSN, XBL) YAŞ SINIRI: 18+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-111-ezio

Kardeşinizin gözlerinin içine bakın. İyice bakın, uzun uzun bakın. Orada florin işareti göreceksiniz.







ASSASSIN'S CREED THE EZIO COLLECTION

Floransa'dan İstanbul'a uzanan bir ömür

EREN ERYÜREKLİ

Zaman hepimizi imtihana tutar, kimi onları geçebileceğimiz kadar kolayken kiminden de sınıfta kalmak bizi bir sonraki sınava hazırlar. Konusu bir nevi zamanda yolculuk olan *Assassin's Creed* serisi de bu yılı pas geçerek kendi hatalarından öğrenme yoluna girerken hem azılı hayranların ağzına bir parmak bal çalmak hem de serinin geçmişini yeni nesil konsol sahiplerine tanıtmak için önümüze *Ezio Collection*'ı koymuş. Peki, Ubisoft'un mantıklı diyebileceğimiz bu hamlesi ne kadar iyi çalışıyor?

EZIO ADAMIN DİBİDİR

İlk olarak bahsedilmesi gereken konu Floransalı soylu bir ailenin serseri oğlanından suikastçıların bilge liderine dönüşen Ezio'nun hikâyesi olmalı. Zira serinin en sevilen ana karakterinin adını alan ve çoklu oyuncu özelliklerinden tamamen arındırılmış bir koleksiyon elimizdeki. Yani olayı hikâyesini anlatmak. İçiniz rahat olsun, sevgili derbederimiz Ezio'nun gerçek anlamda doğumundan yaşlılığına kadar ömrünü oynamak hâlâ çok eğlenceli ve iyi bir öykünün zamana karşı nasıl da sağlam durabildiğinin canlı kanıtı gibi. Koleksiyonda yer alan üç oyundan bence en iyisi halen *AC II*, lakin *Revelations*'ın da hatırladığım kadar vasat olmadığını fark ettim oynarken. Bir de o berbat dövüş sistemi olmasaydı *Brotherhood*'dan bile iyi derdim ama kesin başıma bi' şey gelirdi.

Zamanında PS3 ve XBOX 360 platformlarında 20-25 fps çalışan oyunlar PS4'te akıyor resmen. Görüş mesafesi artmış, yüklemeler kısalmış ve oyunların PC versiyonlarında kullanılan yüksek çözünürlüklü kaplamalar bu versiyonda yerlerini almışlar. Lakin özellikle 2. oyundaki ışık-gölge, kaplama sorunları ve renk oynamaları atmosferi fena baltalamış. Arka plandaki karakterlerin suratlarını patatese, pancara ve patlıcana çeviren bu sorunların oyunların orijinal halinden geldiğini savunan videolar olsa da ekranınızın renk ve kontrast ayarlarıyla illa bir oynamak gerekmesi hiç olmamış. *Brotherhood* ve *Revelations* bu açıdan daha sorunsuz ancak derlemenin en iyi oyununda sürekli domates rengi yamuk yumuk suratlı adamlar görmek modu bayağı düşürüyor. Aynı şekilde sonraki oyunlarda epey bir ayar çekilen parkur ve dövüş kontrollerinin bu derlemede yok sayılması ve tamamen eski kontrollerin kullanılmasına devam edilmesi canınızı sıkabilir. Evet, Ezio'nun (ve ona paralel giden Desmond'ın) öyküsünü deneyimlemek hâlâ çok keyifli fakat eskimiş kontrollerle güreşmekten o keyfin ne kadarını alabilirsiniz orası tartışılır.

Oyunların tüm tek kişilik DLC'lerinin de bu pakete eklendiğini, kolaylıkla Youtube'dan izlenebilecek Lineage ve Embers filmlerinin de kenara köşeye iliştirildiğini görüyoruz son olarak. Ama tüm bu ekstralarla bile 3 oyunu tek tek Steam'den almak bu koleksiyonun yarı fiyatında ve aradaki farkın hakkını veren bir görsel değişim yok aslında. Üstüne üstlük hiçbir yapım belgeselinin olmayışı da koleksiyonun alınabilirliğine darbe vuruyor. Hani onlar da olmayacaksa ne anladım ben böyle derlemeden?

TEMBEL REMASTER'IN ÖMRÜ PEK OLUR

Ezio Collection serinin yalnızca yeni oyunlarına aşina olanlara önerebileceğim, eskilerinse nostalji için yanına yaklaşabileceği tembel bir remaster örneği. Adında koleksiyon olan bir paketin grafikler haricinden hiç elden geçmemesi (ünlü tırmanma bug'ları duruyor mesela) ve ekstralarının da neredeyse hiç olmaması "hadi bu seneyi de boş geçmeyelim" hissiyatını güçlendiriyor. *AC* için eliniz ayağınız titremiyorsa paranızı başka bir oyuna saklayın. Yok, "ben Ezio'nun öyküsünü çok özledim dümdüz koysalar da önüme fark etmez" diyorsanız balıklama dalın. Sonuçta iyi bir öykü zamanın imtihanına dayanmakta zorlanmayacaktır.



- Oyun tarihinin en iyi hikâyelerinden birisi
- Yenilenmiş kaplamalar ve düzgün frame rate
- Kısalan yükleme süreleri



- Özellikle 2'de göze batan grafik sorunları
- Oynanabilirlik hiç yenilenmemiş
- Bazı kütük animasyonlar
- Aşırı pahalı
- Oyunlara PC'de sahipseniz gereği yok
- Duran bug'lar

6+

SON KARAR

+'sı 3 oyuna yayılmış muhteşem hikâyesi, 6'sı da vasat yenilenmesi için.



TÜR: JRYO · YAPIM: Game Freak · DAĞITIM: Nintendo · KUTULU FİYATI: 40 Euro (Amazon.de)
DİJİTAL İNDİRME: 40 Pound (Nintendo eShop) · YAŞ SINIRI: 7+ · DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-111-sun-moon



"Buradan evimi görebiliyorum!"



Kedi severler cemiyeti olarak başlangıç pokémonu olarak Litten'ı seçen herkesi sevgiyle kucaklıyoruz. Çıkışta Poké Bean'lerinizi almayı unutmayın.



POKÉMON SUN & MOON



Hepsini yakaladığınızı mı sanmıştınız? Ancak bu kadar yanılabilirdiniz...

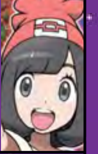
CAN ARABACI

Şimdi Eskiden internet ve bilgiye ulaşım bu kadar kolay olmadığından dolayı bazı şeyler daha kıymetliydi sanırım. Pokémon'la ilk tanıştığım yılları düşünüyorum da... Okulda bir arkadaşımın elime tutuşturduğu diskette, emüle edilmiş Pokémon Blue'da koca bir arkadaş grubu olarak günlerce takılı kalmıştık. Eh, o zaman internet olmadığı gibi İngilizce bilgimiz de sınırlı tabii... Biri "susadığını" söylediği için bize geçit vermeyen görevliye su götürmeyi akıl etmişti de 5 kişi birden aynı gün o takıldığımız yeri geçivermiştik. Aradan aşağı yukarı 20 sene kadar geçmişken (ki bence kesin insanoğlu olarak yanlış hesaplama yapıyoruz; 1996 gerçekten de 20 sene önce miydi?) hayatlarımız gibi *Pokémon* da değişmiş haliyle çıkış yapıyor. O zamanlar 151 pokémon ve tek bir nesil vardı; şimdiyse 802 pokémon ve 7 koca nesil var karşımızda.

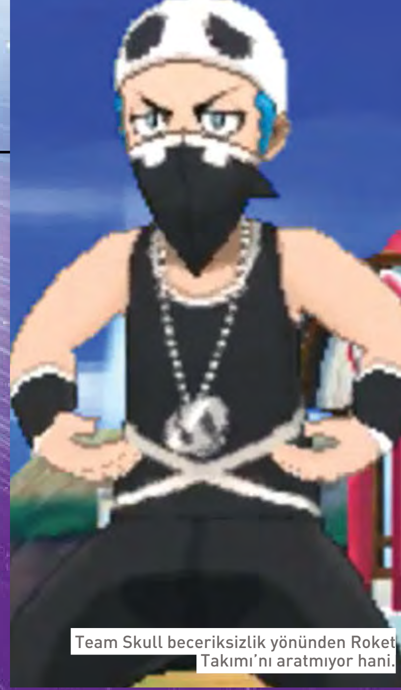
ALOLA!

Seriyi takip ediyorsanız biliyorsunuzdur. *Pokémon* serisinin artık oturmuş bazı gelenekleri var ve bu gelenekler her oyunda mutlaka yerli yerindedir: Mesela mutlaka bize oyunun başlangıcında üç pokémon arasından seçim yaptırtan bir profesör vardır ve bu üç pokémon ateş, su ve çimen türlerini temsil eder; ilk karşınıza çıkan pokémonlar arasında mutlaka bir kemirgen bir de uçan türden pokémon bulunur; yolculuklarda bize rakip ya da yoldaş olacak karakterler mutlaka olur ve belli bir türe odaklanmış, madalyalarını toplayarak Pokémon Ligi Şampiyonu olmaya çalıştığımız GYM'ler vardır... Ya da en azından şu ana kadar formül hep buydu. Zira Game Freak nihayet 7. jenerasyonla serinin kabuğunu kırmaya karar vermiş. Birçok nokta yine sabit kalmış olsa da, *Pokémon* serisinin bugüne kadarki en farklı oyunlarından biri var karşımızda.

Öncelikle Alola, ağzına kadar Hawaii göndermeleri içeren bir adalar bölgesi. Meşhur malasadasından (evet, gerçekten de malasada diye bir yiyecek var) tutun da bazı kelimelerin doğrudan Hawaii kökenli olmasına kadar buram buram esinlenildiğini belli ediyor -ki bu şaşırtıcı bir şey değil, zira daha önceki oyunlardaki bölgeler de hep bir yerlerden esinlenilmişti (Kanto=Japonya, Kalos=Fransa vb). Yine bir *Pokémon* klasiği olarak annesiyle birlikte yaşayan ve bölgeye yeni taşınan bir kız/erkek çocuk olarak başladığımız oyunda bazı şeylerin farklı olduğu en başından itibaren kendini belli etmeye başlıyor. En vurucu kısımdan başlayayım: *Pokémon Sun* ve *Moon*'da GYM'ler ve Pokémon Ligi yok. Her adanın "Kahuna" adında bir lideri ve Pokémon eğitmenleri için hazırlamış olduğu bazı testler var. Bu testler de kendi içlerinde ikiye ayrılıyor: Trial ve Grand Trial. Trial olan testler oldukça çeşitli. Kimisinde hayaletli bir köşke girip oradaki hayaletlerin fotoğrafını çekmeye çalışıyoruz, kimisindeyse gerekli malzemeleri toplayarak bölgenin totem pokémonunu çekecek bir iksiri yaratmaya uğraşıyoruz... GYM'e dalıp kısa bir bulmaca çözerken tüm eğitmenleri sırayla yenmekten daha hoş ve farklı buldum açıkçası ben bunu. Ha, tabii "totem pokémon"u demişken ondan bahsetmeden geçmek olmaz. Her Trial'ın sonunda bir adet "Z-Power"la güçlenmiş totem pokémon'unu yenerek o türe ait "Z-Kristali"ni ele geçiriyoruz (Z-Power'ı her savaşta bir kere kullanabileceğiniz ve belli bir türe ait hareketlerin gücünü tek seferlik artıran bir güç olarak düşünebilirsiniz). Bir adadaki tüm testleri geçtikten sonraysa "Grand Trial" denilen testlerde adanın pokémon lideri olan "Kahuna"larla kapışıyoruz. Kahunalar bir nevi Alola'nın GYM liderleri gibi; ama sayıları çok







Team Skull beceriksizlik yönünden Roket Takımı'nı aratmıyor hani.

daha az ve genellikle adadaki bütün işimiz bittikten sonra karşılaştığımız için daha özgün hissettiriyorlar.

Oyunun ana iskeletindeki bu değişikliklerin yanında "Bunca zamandır neden yapmadınız zaten bunu?" dedirten ufak çaplı ama büyük etkili bir sürü şey de var tabii. 3DS'in alt ekranının savaş sırasında çok daha fazla bilgi barındırması ve kullandığınız hareketlerin daha önce yendiğiniz bir pokémon'a ne kadar etki ettiğini göstermesi bir yana, benim en sevindiğim yenilik Poké Ride seçeneği oldu doğrusu. Önceki oyunların en sevmediğim yanlarından biri de bazı bölgelere ulaşmak için grupta mutlaka bir "HMSlave" bulundurma zorunluluğu olmasıydı. HiddenMove denilen bu yeteneklerin yerini alan Poké Ride ise tam anlamıyla HM'lerin görevini gören pokémonları tek tıkla yanımıza çağıran yeni bir sistem. Kırılması gereken kayalar mı var? Çağırın Tauros'u, atlayın üstüne ve yardıra yardıra önünüze çıkan tüm taşları kırıp geçin. Bir noktaya hızlıca uçmanız mı gerekiyor? Charizard hava yolları emrinize amade. Poké Ride'a *Pokémon* evreninin "Uber"i desek yanlış olmaz herhalde.

ALOLA'NIN BIYIKLI GOLEMLERİ

Alola'nın sevdiğim bir diğer yanı da alıştığımız bazı pokémonların "yöresel" ve farklı versiyonlarını sunması oldu. Özellikle de işin rekbetçi yanını düşünürseniz form yanında tür de değiştiren Alolalı Raichu (Elektrik/Psişik) ve Marowak (Hayalet/Ateş) gibi pokémonların online arenaların dengesini bayağı bir sarsacağı kesin gibi gözüküyor. İşin rekabet kısmı da bir yana, diğer pokémon oyunlarındaki bölgelerden nispeten farklı bir bölgede, alışıldık ama yine de çok farklı şeyler görmek hoştu. Sanırım bu önermeyi *Pokémon Sun* ve *Moon*'ın sloganı bile yapabiliriz hatta: *"Alışıldık ama yine de çok farklı".*

Bugüne kadar "aman canım, çocuk oyunu işte" diye burun kıvırdıysanız size çok yeni bir şey sunmuyor tabii *Sun* ve *Moon*. Yine 10 yaşındaki çocuklara yenilip bütün planları alt üst olan organizasyon Team Skull da, garip düşüncelerini yüksek sesle dile getirmek gibi bir huyları olan rastgele NPC'ler de size çok bir şey ifade etmeyecek. Ama geçtiğimiz 20 yıl içerisinde seriye bir noktasından bulaşmış ve oynadığı şeyden memnun kalmış kesimdenseniz *Pokémon Sun* ve *Moon* sizin için uzun zamandır görmediğiniz bir çocukluk arkadaşınızla buluşmaya benzeyecek: Hem ikinizin de ne kadar değiştiğine hayret edecek, hem de ne kadar aynı kaldığınıza inanamayacaksınız.

"BUNCA ZAMANDIR NEDEN YAPMADINIZ ZATEN BUNU?" DEDİRTEN BİR SÜRÜ ŞEY VAR OYUNDA!



7. Jenerasyonun başlangıç pokémonları hiç fena değil doğrusu: Rowlet, Litten ve Popplio. Benim seçimim tabii ki Litten'dan yana oldu.

FANTASTİK POKÉMONLAR NELERDİR VE NASIL YAKALANIRLAR?

- Topladığınız mirage'lar bir süre sonra epeyce kalabalıklaşacağı için hepsiyle uğraşmak yerine yetenek ağaçlarına bakıp işinize yarayacakları geliştirmek daha mantıklı.
- Bazı mirage'ların evrim geçirmiş halleri daha faydalıyken diğerleri ilk formlarında daha çok iş görüyor.
- Ara sıra hub'a uğrayıp Seraphie'nin kafasındaki eşyaları almayı unutmayın.
- Çay İçen Kız'ın odasındaki ekstra görevleri es geçmeyin. Hem hikâyeye hoş katkıları var, hem de başka yerde bulamayacağınız mirage'lar çıkıyor.
- Öykü boyunca sizinle takılan Tama dışında da mutlaka ikinci bir ufak yaratığınızı geliştirin. Lazım olur.
- Zindanlarda bazı noktalarda karşınıza çıkan engelleri yaratıkların özellikleri sayesinde geçiyorsunuz. Dolayısıyla yanınızda olabildiğince çok farklı özellikte yaratık taşıyın.
- Ateşle buz yan yana durur mu demeyin, deneyin. Sonuçlar şaşırtıcı olabilir.
- Berserk, Libra, Haste, Esuna gibi büyüler candır, heyecandır. Mutlaka yanınızda bulunsun.
- Büyülerin son güçte olanlarını (Curaja, Blizaja, Firaja vb.) kazanmak için büyük ve küçük yaratığınız aynı elementte olmalı.

NEREDEN ALMALI?

Nortec Eurosia'dan sonra Nintendo'nun Türkiye'de herhangi bir distribütörü kalmadığı için resmi Nintendo ürünlerini bulabilmek çok büyük bir sorun. Oyunu en rahat nasıl edinebileceğiniz konusunda yaptığım araştırmalar da beni genellikle Türkiye için yeni bazı avantajlar sağlamış olan Amazon.de'ye yönlendirdi. Türkiye'den yapılan alışverişler için ücretsiz kargo seçeneği sağlayan Amazon.de, aynı zamanda "Promotional Codes" kısmına MERHABA yazarsanız 10 euro daha indirim sağlıyor. Ancak elinize geçecek sürümün oyun içi dili değişebilse de kutusunun Almanca olacağını hatırlatmak lazım bu noktada.



- GYM konseptini kıran Trial / Grand Trial sistemi
- Pokémon Ride'lar!
- QR Scan'le nadir pokémon yakalamak
- Şehirler artık şehir hissiyatı veriyor
- Dövüşler daha bir sinematik
- Yeni karma türler rekabetçi metasını ciddi etkiliyor



- Küçük performans sorunları
- Game Freak onay pencereleri sorunsalı tam gaz devam ediyor
- Oyun sonrasında Kanto'ya dönememek

8+

SON KARAR

Too much wat- şaka şaka, su seviyesi kararında. Pokémon seviyorsanız 7. jenerasyon şu ana kadarki en iyi pokémon deneyimlerinden.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Urban Games ○ **DAĞITIM:** Gambitious Digital Entertainment ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 44 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-tf


Araç çeşitleri yeterli.


"Parasını göndermeyen, üstünü almayan var mı?"

TRANSPORT FEVER

Aybar Nakliyat AŞ LTD ŞTİ

ARES AYBAR

Küçüklüğümde sokakta takılabileceğim pek arkadaşım yoktu. Arkadaş grubu olarak monitör ve televizyon başında video oyunlar ile büyüdüğümüz için sokakta oyun oynama, zaman geçirme kavramı zaten benim için çok da cezbedici değildi. Genelde birimizin evinde zamanın favori oyunlarını oynayıp eğleniyorduk. Tek başıma çıktığım zamanlarda bisikletime atlayıp dolaşmayı seviyordum. Deniz kenarına gitmediğim zamanlarda tek başıma dolmuşçuluk oynuyordum. Nasıl bir manyaksam, kafamda hızlıca bir güzergâh belirleyip ara duraklarda durup yolcu bile indirip bindiriyordum.

Şimdi büyüdüm, koca adam oldum ve *Transport Fever* sayesinde hayallerimi gerçekleştirme fırsatım oldu. Güzel düşünülmüş bir fikrin bana göre pek de iyi yansıtılamaması sonucu ortaya çıkan iki arada bir derede kalmış bir oyun. Karayolunda tren ve otobüs, deniz yolunda çeşitli gemiler, havayolunda da uçaklar ile ulaşım ağları oluşturarak insanları, malzemeleri bir yerden bir yere taşıyoruz.

Detaya inmeden önce söylemeliyim ki oyun kurulumu yıl olmasa da birkaç ay yaşlanmama sebep oldu. Ana menüden hangi modu ya da kayıt dosyasını seçerseniz seçin yükleme ekranında uzunca bir süre bekliyorsunuz ve şanslı olup sizi masaüstüne göndermediyse zaman algınızı sorgulayarak kuşku içerisinde dakikalar geçiriyorsunuz. Aynı sorunu yaşarsanız internette araştırma yaptığınızda karşılaşacağınız birkaç tane çözüm yöntemi var. Bunlardan ilki oyunu yönetici modunda çalıştırmanız. Bu olmuyorsa, Vista uyumluluk modunda ve yönetici olarak şansınızı denemelisiniz. Bu şekilde de problem çözülmüyorsa oyunu kaldırıp tekrar kurun. En başından beri söylediğim "şans" ise tam bu noktada devreye giriyor. Bütün bunları yapmanıza rağmen aynı hata devam edebilir. Ben üçüncü bilgisayarda mutlu sona ulaştım. Tabii bu rahata erdiniz demek değil. Oyuna başladıktan sonra da kasmalar devam edebiliyor. Çok fazla bellek kullanımı üzerine de birçok şikâyet mevcut. Sürekli yamayla toparlamaya çalışsalar da en azından benden alacakları puanı kırpmamı engelleyemediler.

Çetrefilli yollardan geçmeyi başarmış ve şansımız da yaver gitmişse oyuna gömülme vaktimiz geldi demektir. Önceden de belirttiğim gibi amacımız çeşitli nedenlerle ulaşım ağı oluşturmak ve gerek malzemelerin gerek de insanların bu ulaşım ağı sayesinde bir yerden bir yere gitmesini sağlamak. Serbest oyun modundan sıkılırsanız Avrupa ve Amerika'daki gerçek olaylardan yola çıkarak hazırlanmış toplamda 14 senaryo görevini sırasıyla oynayabilirsiniz. Bu görevlerin Gotthard Tüneli, Panama Kanalı, Uzay Yarışı, Köprü Felaketi gibi isimleri olduğunu söylemek genel kurguyu kafanızda canlandıracaktır. Açıkçası ben bu modda daha çok eğlendim. Şehir kurma simülasyonlarının aksine açık dünyada neye nereden başlayacağımı kestirememek birazcık gerilmeme yol açtı.

Oluşturacağınız ulaşım ağına göre durakların yeri, yolların şekli, güzergahta kullanılacak araç sayısı gibi benzer kritik konulara kendi özelinde karar veriyorsunuz. Ancak şunu unutmamak gerek ki hepsinde benzer bir yapı söz konusu. Durakları ve güzergahı belirliyoruz. Garaj/depo misali bir yerimiz oluyor. Buradan otobüs/gemi satın alarak istediğimiz hatta bağlıyoruz. Bunlar ağın performansını ve kapasitesini belirliyor.

Gerekenden fazla yatırım yapmanın boşa para harcamak olduğu; karşılıklı hatların ya da aynı hatta bulunan araçların benzer özelliklerde olmasına, türüne göre çeşitli mantık kuralları çerçevesinde hareket etmemiz gereken bir yapım *Transport Fever*. İki adet otobüsten oluşan bir güzergâh düşünün, ikisi aynı hızda gitmediğinde düzen bozulacaktır. Kuşadası'nda lise zamanlarımda aynı hızda gitmeyen şoförler yüzünden dolmuşçular ve yolcular arasında ne gerginlikler yaşandığını ben bilirim. Benzer şeyleri siz kendi yaşadığınız yerlerde, belki de büyük şehirde olduğunuz için daha fazla hissederek yaşadınız. İşte şirketinizin başındayken hatırladıklarınızı ve bildiklerinizi daha kapsamlı uygulayacaksınız. Tren için keskin dönüşleri olan raylar yerleştiremeyeceksiniz. Gereksiz yere köprü ya da tünel yaparak fazla maliyete yol açmayacaksınız. Sadece duble yol yapmak yetmeyecek, ona uygun garaj ve durak da yapacaksınız. Bütün bunları konuşmak bile simülasyon severler olarak ilginizi çekmiştir diye düşünüyorum.

Kişisel tavsiyem teknik sorunlar çözülene oyundan kadar uzak durmanız. Unutmayın ki hastalıklı bir ilişki, ilişkinizin olmamasından daha kötüdür. Henüz düzelme umudu olmayan bir oyuna bel bağlayarak boşuna sinir stres olup yaşlanmayın. E o zaman neden bu kadar anlattın da heveslendirdin diyorsanız, o da benim gıcıklığım olsun derim.



- Başarılı ve basit oyun mekanikleri
- Eğlenceli görev modu



- Oyunu çalıştırmak bir ölüm
- Gereksiz kasabiliyor

5+

SON KARAR

Güzelliğin on para etmez, bilgisayarım çalıştırmazsa!

O **TÜR:** FPS O **YAPIM:** Vertigo Games O **DAĞITIM:** Vertigo Games O **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam) O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-ariz

ARIZONA SUNSHINE

Zombinin önüne yatmak

ALİ SEZGİN

Popüler kültür ve ülkemizin şartları sağolsun son dönemde hepimiz bir zombi kıyameti bekler olduk. Amerika'da 18'ine gelince evden taşınan adamların böyle hayalleri olmasını anlarım ama aile ilişkileri güçlü Türk halkı için zombiler çok sakat iş. Bir kere bizde aileye hürmet her şeyden önce gelir. Aile büyüğü sırf zombi oldu diye onu vuracak, kafasını kıracak değiliz. Haydi diyelim ilk olaylardan kurtuldunuz, bu sefer yağma işi devreye girecek. Boş bile olsa komşunun evini yağmalamaya giderken öyle eli boş gidilmez. Bir şeyler götürmek lazım ama bu sefer de gidip bir şey bulamayıp, getirdiğinden azını da alıp çıkmak var. Sözün özü, zombi işleri bizim manevi yönü güçlü halkımızı bozar.

Arizona Sunshine böyle bir kıyamette ne kadar hayatta kalabileceğinizi test etmek için iyi bir tercih. Oyun boyunca Arizona eyaletinin harika noktalarını gezecek, bol bol zombi kesip arabaları ve evleri yağmalıyor olacaksınız. Hemen şunu söyleyeyim, benim bir zombi oyununda beklediğim en önemli özellik kafadan vuruşların tatmin edici olmasıdır. *Arizona Sunshine*'da bu çok çok iyi. Hatta kafaya mı yoksa devasa karpuzlara mı ateş ettiğinizi sorguluyor olacaksınız. O kadar güzel bir tatmin hissi var yani. Son dönemde bu noktada dur, gelen canavarları kes temalı oyunların aksine tam bir harita ve bu haritada ışınlanarak da olsa hareket etme imkânınız mevcut. VR'da WASD mantığıyla ilerlemek genel olarak oyuncuların midelerini bulandırdığından olsa gerek yapımcılar bu ışınlanma yolunu seçmiş. *Arizona Sunshine* zor başlasa da silahların artması ve oyuna biraz alışmaya bağlı olarak fazlasıyla kolaylaşıyor. Oyun boyunca karşınıza çıkacak pombalı tüfeklerin ve keskin nişancı tüfeklerinin bunda etkisi yadsınamaz elbette.

Oyun her ne kadar bir zombi oyunu olsa da, temel içerik sadece bunun etrafında dönmüyor. Yağmalamak ve o güzel manzarayı izlemek VR'da çok daha anlamlı. Gerçekten bir arabanın bagajını fiziksel olarak açıyor olmak veya içinde bulunduğunuz bir manzarayı izleyebilmek çok tatlı bir hissiyat. Zaten oyun bu işler için sizi rahat bırakıyor. Zombiler genelde belirli bir noktaya geldiğinizde dalgalar halinde karşınıza çıkıyorlar. Sonra biraz rahatlayıp etrafı araştırıp, yağmalamaya devam ediyorsunuz. Oyunda açlık benzeri kavramlar yok, o yüzden keyfine vara vara gönlünce gezmek her zaman faydalı oluyor. Oyunun dili de zaten oyuncuyu öyle gezmekten veya yoldan uzaklaştırmaktan caydıracak kadar korkunç değil. Yani şuraya gidersem zombi mi kapar acaba tarzı korkularınız hiçbir zaman olmuyor.

ZOMBİLER DE İNSANDI

Arizona Sunshine pek çok açıdan beklentilerimi aşan bir yapım oldu. Oynaması kolay ve o keşif hissini gerçekten veriyor. Senaryosu 3-4 saatte bitirilecek uzunlukta olmasa ve biraz daha düşman çeşitliliği olsa belki de gerçek anlamda tam bir oyun bile olabilirmiş. Bu haliyle bakıldığında VR için alınması gereken oyunlar listemin başlarında kendine yer etse de, aynı zamanda bu tarz oyunların gelişip şekillenmek için daha çok zamana ihtiyaç duyduğunu da gösteriyor.



Keskin nişancı tüfeği kullanmayı başta garip-sesem de alışınca oyunla ilgili en eğlenceli aktivitelerden biri oluyor.





Zombiler hızlı değiller ama birkaç ıskada dibinizde bitiveriyorlar.

OYUNUN DİLİ OYUNCUYU GEZMEKTEN VEYA YOLDAN UZAKLAŞMAKTAN CAYDIRACAK KADAR KORKUNÇ DEĞİL.



- Havadar mekânlar
- Hareket ve yağma hissi iyi
- Şiddeti dozunda bırakıyor



- Çok oyunculu moda bağlanmak imkânsız
- Düşman çeşitliliği az

7

SON KARAR

Her şeyin başı sağlık. Zombi hariç.

YAYGARA

Ortalıktaki sanal gerçeklik gözlüklerinin sayısı şimdilik az (yaz başında 300.000 Vive satılmıştı) olduğundan firmaların gerçek anlamda büyük oyunlar yapmaları için sponsor desteğine ihtiyaçları oluyor. Bazı oyunları Oculus ve HTC doğrudan desteklerken, bazıları da Arizona Sunshine'da olduğu gibi farklı firmaların desteğini arkasına alıyor.

Arizona Sunshine, Intel sponsorluğunda özel içerikle çıkış yaptı. Yani belirli işlemcilere sahip olmayan oyuncular Mart ayına kadar bazı oyun modlarına ulaşamayacaklardı. Tahmin edebileceğiniz gibi çıkan yaygara üzerine firma geri adım atarak içeriği bütün oyunculara açtı. Burada oyunculara hak versem de Intel desteği olmadan Arizone Sunshine'ın mevcut hal ve kalitesinde oluşturulmasının mümkün olamayacağının unutulmaması gerekiyor. Sponsorlar ve beraberinde gelen anlaşmalar çoğu zaman berbat oluyor, orası doğru. Yine de daha fazla içeriğe ve daha kaliteli oyunlara ulaşmak istiyorsak VR'ın şimdilik bu tarz desteklere ihtiyacı var. Sponsor ve destekçilerin korkutulup uzaklaştırılması uzun vadede sanal gerçeklik pazarına çok zarar verecektir.

○ **TÜR:** Strateji ○ **YAPIM:** Mimimi Productions ○ **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam), 120 TL (Playstore)
○ **DAHASI İÇİN:** shadow-tactics.com


Düşmanlar mübarek Kyoto'dan bakıp Kırşehir'i görebiliyorlar.

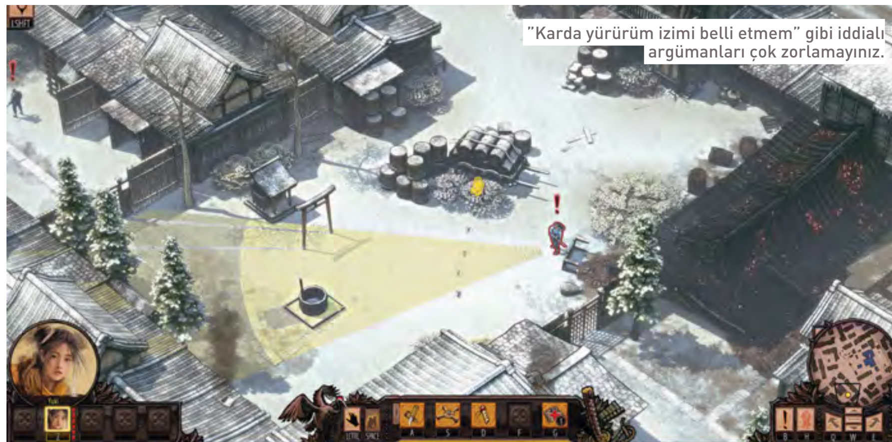
SHADOW TACTICS BLADES OF THE SHOGUN

Commandos'un küllerinden bir samuray doğdu!

M. İHSAN TATARİ

Her döneme damga vuran bazı oyunlar vardır. *Diablo*, *Half-Life*, *Doom*, *Thief*… 90'lı yılların sonunda strateji severlerin gönlünü çelen isimse *Commandos*'tu. Farklı yapısı ve zor ama eğlenceli oynanışıyla masaüstümüzdeki diğer simgelerin arasından hızla sıyrılıp haftalarca, hatta aylarca oynayacağımız bir oyun hâline gelmiş, teneffüslerde ve arkadaş ortamlarında bol bol taktik muhabbeti dönmesine sebep olmuş, sinir krizleri eşliğinde yeni küfürler icat etmemizi sağlamıştı. O kadar zordu çünkü...

İkinci Dünya Savaşı sırasında, "düşman hatlarının arkasındaki" bir komando birliğini yönettiğimiz *Commandos*'ta her biri farklı yeteneklere sahip beş adamımızı aynı anda, etkili bir biçimde kullanmamız ve ciddi anlamda taktik yapmamız gerekiyordu. Oyun o kadar sevilmişti ki devam yapımlarının gelmesi kaçınılmazdı. Gelgelelim ek paketi haricinde ilkinin başarısını yakalayabilen olmadı. Çok geçmeden de aynı formülü başarıyla kullanan ama üstüne pek çok pozitif yenilik getiren *Desperados*'a kaptırdı tahtını. Amma velâkin her iki yapım da sonraki yıllarda 3D sevdasına kapılıp izometrik bakış açısını aldatınca sonları çabuk geldi ve bu tür ölüp gitti. Daha doğrusu gitmişti... Ta ki *Shadow Tactics* sürpriz bir şekilde arz-ı endam edene dek.


"Karda yürürüm izimi belli etmem" gibi iddialı argümanları çok zorlamayınız.

MAZOŞİST MİYİZ NEYİZ?

Baştan belirteyim: Eğer *Commandos* ve *Desperados*'un ilk oyunlarını vakti zamanında benim gibi deliler gibi oynadıysanız *Shadow Tactics*'i de gözünüz kapalı satın alabilirsiniz. Oyun o kadar iyi! Hatta haddinden fazla iyi... Nasıl ki *Desperados* ilk çıktığında *Commandos*'u bir adım ileri taşımışsa, *Shadow Tactics* de içerdiği yeni ve özgün fikirlerle türe birkaç seviye birden atlatıyor.

1600'lü yıllarda, Japonya'dayız. Yeni Shogun ile kendisine Kage-Sama diyen gizemli bir asinin orduları arasındaki savaş tüm hızıyla sürmekte, şehirler ve köyler yanmakta, topraklar kanla sulanmaktadır. Bu savaşı sonlandırmak ve ülkeye tekrar barış getirmekse birbirlerine son derece zıt ama bir o kadar da yetenekli beş kişinin şans eseri oluşturduğu bir ekibe düşer. Yani bize.

Ekip üyelerimizin her biri bir parça tanıdık, ama bir o kadar da farklı. Örneğin aynı anda iki ceset birden taşıyabilen, saki şişesiyle düşman askerlerini nöbet yerlerinden uzaklaştıran ve ağır nesneleri kaldırabilen **Samuray Mugen**, Green Beret ile Sanchez'in bariz bir karışımı. Ama çift katanayla aynı anda üç kişiye birden dalmak gibi enfes bir özelliğe de sahip kendisi. **Aiko** tıpkı Spy gibi kılık değiştirip düşmanları oyalayabiliyor, ama bir yandan da sarmaşıklara ve çatılara tırmanabilen yetenekli bir suikastçı o aynı zamanda. **Takuma** adlı ihtiyar gazimiz, grubun dürbünlü tüfeğe ve patlayıcılara sahip



EĞER COMMANDOS VE DESPERADOS'UN İLK OYUNLARINI VAKTİ ZAMANINDA DELİLER GİBİ OYNADIYSANIZ SHADOW TACTICS'İ DE GÖZÜNÜZ KAPALI SATIN ALABİLİRSİNİZ.

elemanı rolünü üstleniyor; onun farklı özelliğiyse düşmanları şaşırtmak için kullanabildiği evcil bir rakuna sahip olması. **Yuki** adlı kızımız etrafa tuzak kurabilen ve flütünün yardımıyla düşmanları çekebilen bir sokak çocuğu. Ve favorim: **Shinobi Hayato**. Yüksek yerlere tırmanabilen, ninja yıldızı fırlatabilen ve çatıdan çatıya atlayabilen bu karakterle oynamak kesinlikle çok zevkli.

ALARM! ALARM!

Eğer saydığım bu yeni bireysel yeteneklerin oyunu kolaylaştırdığını sanıyorsanız çok ama çok fena yanılıyorsunuz. *Commandos*'un o akıllara zarar zorluk seviyesi *Shadow Tactics*'te de yerini aynen koruyor. Tıklım tıklım düşman kaynayan haritalar, nöbetçilerin görüş alanını belirten o meşhur yeşil koni, devriyeler, kılık değiştirmenize rağmen ajanınızı tanıyan subaylar (samuraylar), tam her şeyi iyice planlandığınızdan emin olduğunuz bir anda haritanın en olmadık köşesinden sizi görüp "Alarm!" diye bağıran uyuz düşmanlar... Önceki oyunlarda sevdiğimiz tüm kanser edici etmenler bunda da mevcut.

Ama tıpkı karakterlerimizde olduğu gibi bu mekaniklerde de çok yerinde geliştirmelere gidilmiş. Tüm mantıksızlar atılmış. Yan yana duran iki nöbetçiden birini öldürdüğünüzde diğeri çıkan sesi duyuyor ve hemen dönüp size saldırıyor. Meşaleleri söndürebiliyoruz, fakat askerler gelip tekrar yakıyorlar. Sıradan erlerin dışındaki düşmanlar kesinlikle saki gibi şeylerle kandırılıp başka yöne çekilemiyor. Geceleyin görüş alanları kısalıyor, karda ayak izimiz kalıyor, cesetleri uçurumlardan aşağı atabiliyoruz, yüzebiliyoruz… En güzeli de bir düşmanın işini bitirdiğinizde diğerleri etrafı araştırmaya başlıyor! Bu olay başıma ilk kez geldiğinde nöbetçilerden birini daha hakladığım için kendimden o kadar emin ve rahattım ki hemen oyunu hızlı kayda almıştım. Ama samuray bir şeylerin ters gittiğini sezip alarm verince resmen şok oldum.

Oyunun bir diğer güzelliği de burada, teknik geliştirmelerde yatıyor. *Commandos* ile *Desperados*'un en sinir bozucu yanı bir şeyleri ters yaptığınızda o hışımla yanlışlıkla oyunu kaydetmeniz, ya da tam tersi, saklayacakken bir önceki kaydı yüklemenizdi. Mimimi Productions ekibinin ağzı da bundan çok yanmış olacak ki oyunun otomatik olarak 3 ayrı hızlı kayıt almasını sağlamışlar. Yani az önce bahsettiğime benzer bir hata yaptığınız takdirde nispeten ucuz yırtabiliyorsunuz. Ek olarak ekranın üst köşesinde en son kaç dakika önce kayıt aldığınızı gösteren küçük bir sayaç bulunuyor ve süre arttıkça giderek kızararak her an morarabileceğinizi (ki bol bol moraracaksınız, hiç ümitlenmeyin) size anımsatıyor. Zor sevenler hemen surat asmasın, isterseniz kapatabiliyorsunuz kendisini. Bunların yanı sıra haritaların 360 derece döndürülebilmesi, başlangıçta azıcık tuhaf gelse de hemen alışılan kontrollerinin yağ gibi akması (dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz) ve sıfır optimizasyon sorunuyla teknik açıdan tam puanı bileğinin hakkıyla kapıyor *Shadow Tactics*.

GÖLGELERE GİZLENİR, IŞIĞA HİZMET EDERİZ

Oyuna adını veren "Shadow" (Gölge) taktiğiyse belki de işinize en çok yarayacak şey. Bu teknik sayesinde her karakterinize bir görev atayabiliyor ve tek bir tuşla hepsinin aynı anda harekete geçmesini sağlayabiliyorsunuz. Mesela iki kişiyi aynı anda indirmek ya da biriyle gürültü çıkarırken diğerini fırsattan istifade başka bir köşeye koşturmak gibi gibi... Oyunun türe kattığı bir diğer yenilikse yan görevler. Her bölümde ilk başta gizli olan ve ancak bölümü tamamladıktan sonra bir liste hâlinde sunulan 9 yan görev var. Bunların gözümüze gözümüze sokulmaması tatlı bir tatmin duymamızı sağlıyor ve oyuna yeniden oynanabilirlik katıyor.

Japon ezgileriyle bezeli müzikler ve karakterlerin seslendirmeleri de bir o kadar şahane. Hatta oyunda hem İngilizce hem de Japonca dublaj var ve ikisi de birbirinden başarılı.

Gelelim "İyi de bu oyunun hiç mi kötü yanı yok be adam?!" diye soranlara: Var tabii ki. Öncelikle bazı bölümleri sessizce geçmek cidden imkânsız. Tüm nöbetçileri 2-3 kişinin birden gördüğü, hiçbir zayıf noktanın bulunmadığı bölgelerle denk geldim birkaç defa. Serbestlik üzerine kurulu bir oyunda böylesine mecburi istikametlerle karşılaşmak biraz tadımı kaçırdı. Bazen de birini arkadan sessizce öldürmek istediğimde adamımın gidip bıçağını havaya salladığı ve tüm üssü ayağa kaldırdığı oldu. Bir de kale kuşatması bölümü var tabii. İki cephenin birbirlerine topla tüfekle ateş ettiği bir bölümde bizi gören düşmanların savaşı bırakıp hep beraber peşimize düşmesi, alarm vermesi ve bu esnada bizim tarafımızdaki askerlerin karşılarında hâlâ biri varmış gibi boşluğa ateş etmeye devam etmesi hiiiiç olmamış. Hah, unutmadan: Bölüm başlarındaki yükleme süreleri çok uzun bir de. Bu kadar...

Son birkaç yıldır oynadığım en iyi gizlilik-strateji oyunuydu *Shadow Tactics*. Hem türe olan özlemimizi gideriyor hem de muazzam bir oynanış sunuyor. Kaçırmayın derim.





- Özlediğimiz oynanış
- Türe sınıf atlatan yenilikler
- Japon teması bu türe çok yakışmış

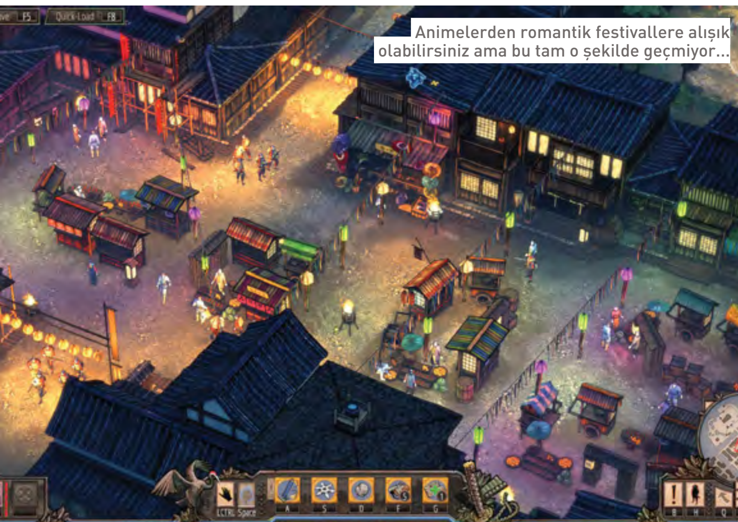


- Bazı bölümleri sessizce geçmek imkânsız
- Uzun yükleme süreleri
- Birkaç minik hata

9

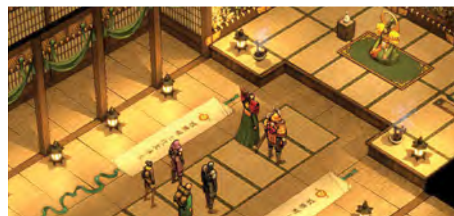
SON KARAR

Japonya'da geçen bir Commandos oyunu yapmayı kim akıl ettiyse alnından öpüyorum.



Animelerden romantik festivallere alışık olabilirsiniz ama bu tam o şekilde geçmiyor...





"Bana Tarkan'ı çağırın!"
"Efendim karıştırdınız... Asya'nın öteki tarafında o..."

TÜR: Yarış / Aksiyon **YAPIM:** Stainless Games **DAĞITIM:** Stainless Games **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 18
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-111-carma





Oyun kasmasın diye uzakları hep sise boğan yapımcılar, az çakal değilsiniz hani.

CARMAGEDDON MAX DAMAGE

Kimseler yokken o vardı!

İHSAN C. ASMAN

Bu Arcade yarış oyunları dendiğinde aklıma üç dört sağlam oyunla birlikte mutlaka *Carmageddon* da gelir. Çocukken *Mortal Kombat* ve üstten bakmalı ilk *GTA* ile beraber, beni içimdeki sadistle ilk defa tanıştıran ruh hastası oyunlardan biriydi. *Carmageddon* da tıpkı *GTA* gibi 97 yılında çıkmıştı. Yedi yaşında ve eline geçen her oyunu oynayan bir çocuk için tuhaf zamanlarmış doğrusu. Ve yirmi yıl sonrası… Ne o tanıdığım küçük sadist sadistliğini bilgisayarının dışına taşıdı, ne de *Carmageddon* o dönemki şanını devam ettirebildi: Bugün *GTA*'yı bilmeyen kimse yok ama *Carmageddon*'u bilen birini bulsak şaşıracak durumdayız.

REENKARNASYON MESELESİ

Max Damage aslında geçtiğimiz yıllarda çıkan ve dergide de kendisine yer verdiğimiz *Reincarnation*'ın elden geçirilmiş hali. Oyun o kadar kötüydü ki Stainless Games bu tatsız hadiseyi komple unutmayı seçerek oyunun adını ve içeriğini epey bir değiştirip, iki sene sonra tekrar piyasaya sürdü. Peki, bu sefer durum ne?

Açıkçası *Carmageddon*'u deneyimleyen ve ara sıra özlemle yâd eden eski tüfeklerdenseniz oyun sizi fazlasıyla mutlu edecek. Klasik *Carmageddon* mavrası ve tadı ziyadesiyle yakalanmış. Ve önceki oyunun aksine içerik artık güdük de değil: Kıçı, başı, önü dikenli, sayıca doyurucu araç seçenekleri; bugüne kadarki bütün *Carmageddon* oyunlarından daha fazla sayıda, eğlenceli ve keşif hissini körükleyen haritalar; kariyer / serbest oynanış gibi tek oyunculu modlar ve başkalarıyla kapıştığınız çevrimiçi modlar... Tüm bunlar serinin iflah olmaz hastalarını epey bir oyalayacak nitelikte. Üstelik bu saydığım modların içinde farklı farklı yarış tipleri de var. Belirli bir yayanın hedef haline geldiği ve ilk 10 hedefi ezen aracın eli kazandığı Ped modundan tutun da, *Carmageddon* usulü rakipleri patlatmalı standart yarışlara kadar birçok zevkli ve oynanışı zenginleştiren seçenek var. Ayrıca yayalar ve rakip araçlara farklı farklı etki eden toplanabilir güçlendirmeler de cabası. Emin olun spastik yayalar ve "pinball" güçlendirmelerini bunca yıl sonra tekrar deneyimlemek büyük mutluluk. Topladığınız güçlendirmenin size zarar mı fayda mı getireceğini bilememek de oldukça komik ve spontane anlar yaratıyor. Tüm bunlara serinin ruhuna uygun müzikler ve "gore" sunumu ekleyince, oyunun sizi çocukluk günlerinizin minnak sadistiyle tekrar buluşturmaya çalıştığı net bir şekilde anlaşılıyor.

O ESKİDENDİ CANIM YA...

Yalnız dikkat ettiyseniz yazının buraya kadar olan kısmında ciddi bir sorun var. Her bir satırdan buram buram nostalji fışkırıyor yahu! Evet, *Carmageddon*'un zayıf yanı burası bence arkadaşlar. Tamam, eski günlere döndük mutluyuz, evet oyun gayet eğlenceli. Ama *Max Damage*, *Carma*'yla yeni tanışacak ve *GTA*, *FlatOut* gibi serileri hatmetmiş yeni nesle farklı ne sunabilir pek emin olamıyorum. Oyun modları ile yarış tiplerinin çeşitliliğine ve içeriğin doldurulmuş olmasına rağmen, temelde hâlâ sadece araç dövüştürüyor ve yaya eziyoruz. Belki güçlendirmeleri doğru yerde kullanmak olsun, yayaların değişik hallerini falan görmek olsun, ilk 4-5 saat için eğlenceli ve bir nebze de öngörülemeyen anlar yaşanıyor ama sonrasının garantisi pek yok maalesef. Bir de çağın oldukça gerisindeki grafikleri düşününce tablo daha da sevimsiz hale geliyor. Ne yazık ki araçlar dışındaki grafiklere pek önem verilmemiş. Yani oyundaki düşük çözünürlüklü zemin kaplamaları, benim gibi bu konularda epey hoşgörülü bir oyuncuyu dahi rahatsız etti. Çokçana sapıtan kamera açıları da başka bir dert.

Uzun lafın kısası, türe yenilik getiren ya da seriyi dirilten bir oyundan çok, keyifli bir remake *Max Damage*. Eğer tür ilginizi çekiyor ve daha önce *Carmageddon* serisiyle tanışmadıysanız illa ki deneyin. Serinin fanatiğiyseniz, zaten bu yazı yayınlandığı sıralar siz oyunu çoktan yalayıp yutmuş olacaksınız. Geri kalanlar içinse indirim zamanını beklemeyi öneriyorum. Ki o zaman bile, açıp bir iki oynanış videosuna göz atmakta fayda var. Ama bir yandan da Allah aşkına, kaç tane oyunda koruyucu kıyafet giymiş, melul melul ölmeyi bekleyen bir inek görebilirsiniz ki?

+

- Carmageddon oynanabilir bir şekilde geri dönmüş
- Araç ve harita çeşitliliği başta olmak üzere içerik genel anlamda doyurucu
- Çevrimiçi/çevrimdışı farklı oyun modları ve yarış tipleri
- Reincarnation'ı satın almış olanların kütüphanesine ücretsiz ekleniyor

−

- 2016 yılı için artık özgün sayılamayacak oynanış
- Grafikler çağın gerisinde
- Kamera açıları ara ara üzebiliyor



6+

SON KARAR

Carmageddon severler bu nota gönül rahatlığıyla +2 ekleyebilirler.

○ **TÜR:** Gerçek Zamanlı Strateji ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard
○ **DİJİTAL İNDİRME:** 15 Euro (Battle.net) ○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-nova

STARCRAFT II NOVA COVERT OPS

#1PK Nova, reporting in!

CAN ARABACI

İyisiyle kötüsüyle geçen sene bu vakitler 1998'de başlayan *StarCraft* destanını sonlandırmıştık. Ben kendi adıma büyük ölçüde tatmin kalmıştım doğrusu *Legacy of the Void*'un yaptığı finalden. *StarCraft*'ın bendeki büyük izini de düşününce Jim Raynor, Sarah Kerrigan, Zeratul ve Artanis gibi karakterlerle vedalaşmanın duygusal yükü de çökmüştü içime. Sonra birden "Daha bitmedi!" duyurusu geldi Blizzard'dan. Görev paketleriyle Koprulu Sektor'de geçen hikâyeleri anlatmaya devam edeceklerdi ve bu paketlerin ilki de bizzat Nova'yı konu alacaktı...

İlk başta yaşadığım o heyecan ve yeni macera hissi, bütün bölümleri sindirdikten sonra "Gerek var mıydı ya?"ya bırakmış durumda kendini maalesef. Her perdesi üçer bölümden oluşan üç bölüm şekilde yayınlandı *Nova Covert Ops*. Başlangıcının klişe olsa da hiç fena olmadığı bir gerçek: Nova bir görev üzerindeyken kendini bir anda büyük bir komplonun içine çekilmiş olarak bulur ve hem kendini aklamak hem de "Defenders of Man" adını alarak Valerian Mengsk'i tahtından etmeye çalışan organizasyonu engellemek için görevlere atılır. Hikâye klişe olsa da her perdenin sonunda gelen büyük bir ters köşeyle ilgi yaratmayı başarıyor...du -ta ki son bölümü de bitirip de aslında bu hikâyeyi *StarCraft* evreninden komple çıkartınca hiçbir şeyin değişmediğini fark edene kadar. Kısacası güncel *StarCraft* hikâyesini takip etme amaçlı oynamak istiyorsanız açın Youtube'dan ara videolarını izleyin, pek de bir şey kaçırmış olmazsınız.

Öte yandan oynanışa gelecek olursak... O konuda çok daha tatmin edici bir portre çizildiğini görmek güzel, Blizzard hakikaten *StarCraft* motorunun sınırlarını zorlamış. Bölümler genellikle birden fazla katmana sahip ve hayli uzun. *Legacy of the Void*'un en çok burun kıvrılan yanı olan oynanışın kendini tekrar etmesiydi ve yapımcılar eleştirileri dikkate almışlar belli ki -düz bir şekilde üs kurmalı ya da düz bir şeyleri patlatmalı bölüm neredeyse yok gibi. Bir bölümde Vulture'ınıza atlayıp peşinizdekilerden kaçıyorsunuz (ki bu başlı başına bir mini oyun gibi), bir diğerindeyse birden fazla üssü MOBA stili korumaya çalışıyorsunuz mesela. Arada boss savaşları, gizlilik gerektiren bölümler falan derken çeşitlilik hakikaten de tavan yapmış. Hepsinin üzerine her bölüm başında Nova'nın ekipmanlarını ve birimlerinizin bonuslarını kendiniz belirleyerek farklı oynanış stilleri yaratma imkânı eklenince oynanış açısından üst düzey bir çeşitlilik çıkmış ortaya. Görünmez görünmez dolaşıp milleti ışı -ehm, enerji kılıcıyla kesen bir Nova ya da jetpack'iyle sağa sola sıçrayan ve shotgun'la dehşet saçan bir Nova yaratmak mümkün.

Açıkçası şu haliyle Blizzard, *StarCraft* serisiyle ne yapmak istediğini hâlâ kestirebilmiş değil izlenimi veriyor. Eğer *StarCraft II*'yi bu şekilde mini-hikâye paketleriyle beslemeye devam edeceklerse ve bu pakette yaptıkları hatalardan ders çıkartacaklarsa tünelin sonunda bir ışık olabilir. Zira hikâyenin etkisizliğini bir kenara bırakırsak oynanış açısından oldukça sağlam şekilde, ayakları üzerinde dik duran bir DLC *Nova Covert Ops*. Ancak beni asıl düşündüren, paketin sonunda "*StarCraft II*'yi desteklediğiniz için teşekkürler!" gibisinden "Bitti, kapatıyoruz!" havası yaratan bir mesaj olması. Umarım yanılıyorumdur ve *StarCraft II* hayatına sadece saçma emoji mikro-ödemeleri ve multiplayer ile devam etmez. Zira karakter DLC'leri için mevcut potansiyel çok açık; Blizzard'ın tek yapması gereken biraz daha gayret sarf etmek.

NOTU: 6



Ghost olmanın en güzel avantajlarından biri de düşmanın üzerine Nuke atmak olsa gerek...



STARCRAFT GHOST'UN İPTALİ HALEN YÜREĞİNİZDE SIZIYSA NOVA COVERT OPS İYİ GELECEKTİR.

Rogue One'ın etkisi Nova'yı da etkisi altına almış. Burada Death Star'ın planlarını çalmaya çalışırken görüyoruz kendisini...



INDIE GAME SIM

mac win

Oyun yapmacılık oynuyoruz

NOYAN AKATLI

"Büyük AAA oyna, büyük konuşma" demişler. Ben, bu ay, bizzat kendim için söyledim bu sözü, "piksel grafikler, midi müziklerden oluşan minik bağımsız yapımlara el sürmem" şeklindeki iddiama karşılık. Bu yılın başlarında, dergide de incelediğim *Punch Club* son derece başarılı ve sürükleyici bir "pikselli - midi müzikli" bağımsız oyundu, bakalım ilginç görünen bir fikirle karşımıza çıkan *Indie Game Sim* ne kadar sürükleyici - etkileyici olmuş…

ZIPLA HAVHAV, ZIPLA

Basit ve ilginç bir fikir üzerine kurulu *Indie Game Sim*: İstersek internet üzerinden paylaşabileceğimiz oyunlar yaratıyoruz, bu da şöyle oluyor: "Cin" (Djinn) adı verilmiş editör üzerinden kare kare şekillerden yüzeyler, basamaklar inşa ediyoruz, dikenler ve - veya yukarıdan inen balyoz gibi engeller arasından zıplatarak ilerlettiğimiz sevimli köpek ile mümkün mertebe ulaşması zor bir yere koyduğumuz ödüle dokunarak bitirdiğimiz eğlenceli platform oyunlar çıkartıyoruz ortaya. Her oyun sonrası olumlu - olumsuz incelemeler, satışlardan elde edilen para kalıyor elimizde. Kârdan gelen parayla menüden mağazaya girerek yeni kare çeşitleri, engeller, gaz lambası, kontrol ettiğimiz minik erkek ve kız çocuğu gibi oyun içi malzemeler, ayrıca güvenlik kamerası, otomobil, vb. lüks nesneler satın alıyoruz. Çok para kazanamadığım için bu lüks eşyaların ne işe yaradığını bilemiyorum, oyun sonu hedefleri olmalı bir tür.

İşin diğer güzel tarafı, npc veya gerçek kişi, diğer oyun yapımcılığı heveslilerinin yaptıklarını da oynayıp deneme imkânımızın olması. Steam üzerinden birkaç oyuncunun yaratıklarına baktım, gayet sevimli, minik platform oyunları çıkmış bile ortaya. İlk paragrafta bahsettiğim işin "sürükleyicilik" kısmını iyi tutturmuş doğrusu yapımcı arkadaşlar.

Beğenmediğim bir yanını, "ah mağazada biraz daha içerik, çeşit sunulsaydı" diye belirteyim küçük ve şirin oyun yapmacılık oyunumuzun. Oyuncularda yaratıcılığı meydana çıkaran, körükleyen yapım sayısı az, *Indie Game Sim* de o az sayıdaki özgün yapımdan biri, ilk fırsatta alıp deneyin derim, kolay kolay bırakamayacaksınız büyük ihtimalle...





- Hafif, rahat ve eğlenceli
- Oyun yapma fikri bağımlılık yapıyor



- Piksel karakterleri okumak zor
- Oyun editöründeki geliştirmeler kısıtlı

7

SON KARAR

Platform oyunu yapma üzerine, bağımlılık potansiyeli yüksek, yılın son döneminin güzel sürprizlerinden biri.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM / DAĞITIM:** Lost Decade Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 15 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** indiedb.com/games/indie-game-sim

win

SHIPS 2017

Baltık'ta gemilerin mi battı?

NOYAN AKATLI

Her türlü taşıtın simülasyon oyunu çıktı son birkaç yıldır. Deniz taşıtları deyince ilk aklımıza gelen gemiler için simülasyon yok mu peki? Olmaz mı, birden fazla sayıda var hem de. Polonyalı yayımcı firma Playway'den, Ekim ayında çıkmış sevimli, biraz da minik bir hafif simülasyon oyunu *Ships 2017*'den söz edeceğim yarım sayfa boyunca.

İYOT VE MAZOT KOKUSU

Yayımcı firma Polonyalı dedik ya, gemilerimizi yüzdürdüğümüz sular da ülkelerine kıyısı olan Baltık denizi civarlarında. "Ships" - "Gemiler" çoğul yazılınca birçok gemi sahibi olma beklentisine giriyor insan, gelgelelim toplam üç gemimiz olabiliyor. Neyse ki bu üç gemi birbirinden epeyce farklı işlev ve görünümde: İlk satın aldığımız



klasik, orta boyutlarda bir kuru yük gemisi iken, ikincisi DCV Builder adında, "yüzen inşaat - tamir platformu" diye adlandırabileceğimiz, suyun altına dalabilen, değişik bir deniz aracı. Gemi dümenini ve üzerlerindeki vinçleri ayrı ayrı kontrol ediyoruz bu arada.

Açıkça ve kısaca ifade etmem gerekirse; göze güzel görünen grafikler (ultra düzey değil de bir altına ayarlayın ekran donma sorununa karşı), martı sesleri, dın dın tamirat efektleri, hoş deniz görüntüleri ile gayet uygun, kafa dinlendirici bir atmosfer yaratmış yapımcı firma, bu konuda bir alkışı hak ediyorlar. Serzenişi hak ettikleri nokta ise, içeriğin ta kendisi. Üç gemi demiştim ya, bu üç gemiyle sadece sekizer (8) görev yapıyoruz ve bu yükleme - tamirat - iskeleye yanaşma vs. görevleri bittikten sonra maalesef bir serbest oyun modu (sandbox - freeplay) görünmüyor ufukta. İçerik ve yapılacaklar kısıtlı yani anlayacağınız, en büyük eksi de buradan geliyor zaten Baltık denizinde turlayan 2017 model gemilerimize.

Limana yanaşalım öyleyse sevgili Oyungezerler. Klavye ağırlıklı kontrollerine çabuk alışılan, huzurlu bir atmosfer sunan ama içeriğinde 24 görev haricinde bir şey olmayan bir hafif simülasyonun dalgaları kaldı geriye. İndirim döneminde, kısa süreli bir değişiklik adına alıp oynamak isteyebilirsiniz der ve dümenden saygılarla ayrılırım...



- Grafikler beklenenden iyi
- Ses efektleri, huzurlu atmosfer



- İçerik zayıf

5

SON KARAR

Eksiklerine ve kısıtlı içeriğine rağmen indirim döneminde alıp oynamaya değer bir hafif simülasyon.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** FragOut ○ **DAĞITIM:** PlayWay ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-ships-2017

MAIZE

win

Fıkrasına gülünmeyen oyun

EGE SAĞIN

Süzgün macera oyunlarına hasret kaldığımız şu günlerde *Maize*'den büyük umutlarım vardı ama maalesef umduğumu bulamadım. Doksanlı yılların Lucas Arts maceralarının mizahi yapısını günümüzün birincil kişi bakış açısı maceralarıyla birleştirmeye çalışmışlar. Hikâyeyi keşfederek anladığımız yürüyüş simülasyonlarından farklı olarak gerçekten bulmacalar çözerek ilerliyoruz. Gerçi bir dakika, bulmaca çözmek için düşünmemiz gerekiyordu değil mi? O zaman düzeltelim. Hazır çözülmüş bulmacaların eylemlerini gerçekleştirerek ilerliyoruz. Evet, *Maize* bulmacanın cevabını oyuncuya veren bir macera oyunu. Kullanmamız gereken her eşyanın açıklamasında nerede nasıl kullanacağımıza dair bir "ipucu" yazıyor. Bize düşen de oyunun nereye takacağımızı söylediği vanayı gidip takmaktan ibaret.

Maize'in tek tuhaf yönü bulmacaların cevaplarını vermesi değil. Mizah anlayışı da en nesnel anlatımla tuhaf. Oyundaki her konuşma, her yazı, her eşya açıklaması mizah girişimleri içeriyor. Lucas Arts tarzı uçuk espriler yapmaya çalıştıkları ortada ama açıkçası bu kadar kötü espriyi bir arada görmeyeli uzun zaman olmuştu. Hele eşya açıklamaları… "Üzerinde bilimsel bir formül yazan, yarısı yırtılmış bir belge. Başta yemeye çalıştın ama tuz bulamayınca vazgeçtin." Hımm… Peki…

Bu iki büyük başarısızlığına rağmen başına oturmuş bulununca kalkamadığınız kötü bir dizi gibi sarıyor *Maize*. İlk yarım saatini atlattıktan sonra oyunun tuhaflıklarına alışıp mizah çabasını görmezden gelince yaklaşık dört saatlik uçuk bir macera sizi bekliyor. İndirimde düşünülebilir.







Konuşan oyuncak ayı Vlady ilginizi korumayı başarıyor



Güldürmek için çırpınması
Bulmacalar aslında bulmaca değil

5

SON KARAR
Başarısız ama bir şekilde sarıyor.

TÜR: Macera **YAPIM / DAĞITIM:** Finish Line Games **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-111-maize

Bob'larla dolu bir ofis ne kadar neşeli olabilir ki?



win

IT'S ALWAYS MONDAY

Hepimiz Bob'uz!

ARES AYBAR

Merhaba, ben Ares. Kısaca bana Bob diyebilirsiniz. Dünya genelinde sıkıcı ve rutin işlerde çalışan, kapitalizmin kölesi olmuş yüz milyonlarca insandan biriyim. Yenilikçi veya dinamik bir işi olmayan, her zaman aynı saatte başlayıp kendinden bir şeyler katarak, daha da önemlisi kendinden ödün vererek başkalarının daha çok para kazanması için hayatımızı boş yere harcıyoruz. Sevdiceğimiz ya da ailemizle geçireceğimiz kısa anlar, çocuklarımızın gelişimi, kredi ödemelerimiz için çalışıyoruz. Hayallerimiz, geçmişte planladığımız onca güzellik bir köşede çürüyor.

Pazartesi sendromu. Kimlerimiz bir önceki akşamdan yaşıyor, kimilerimiz Pazartesi günü iliklerinde hissediyor. Ben ise her günü Pazartesi olarak yaşayanlardanım. Haftanın ilk günü yaptıklarım ile ikinci, üçüncü ya da son günü yaptıklarımın arasında bir fark yok. Temelde hep aynı şeyler. Siz de bu oyun denilemeyecek kısa görsel etkileşimde bunu hissediyorsunuz. 15-20 dakikalık minik hikâye sırasında rutini yaşıyor, ofis ortamını hissediyorsunuz. Gezinirken iş dünyasına ait trajikomik göndermeler ile karşılaşıyorsunuz. Arkadaşımla beraber oynadığımız sırada kendimizi de göz önünde bulundurarak ağlanacak halimize güldük bolca. Yazık bize.

Olması gerekenden fazla iş yapmak ve bir kaçış yolu bulamamak. Kapana kısılmışlık, kendini köle gibi hissetmek. Çaresizlik. Müstakbel mezun iseniz kariyer planlamanızda etkisi olabilir. Bu kötü dünyanın ağına düştüyseniz çok tanıdık gelecektir.



Güzel tespitler, göndermeler
Sade tasarım



İstifa etme isteği oluşturuyor

6

SON KARAR
Kısa ve öz bir ofis hikâyesi.

TÜR: Macera **YAPIM:** Alonzu **DAĞITIM:** AlonZubina **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-monday

○ **TÜR:** Yarış ○ **YAPIM:** Ivory Tower ○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 80 TL (Playstore, Steam), 25 (Uplay), 74 TL (PSN, XBL)
○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-cau

Ortalıkta dolaşan bir Vin Diesel görürseniz derhal polisi arayın.







Motosikletler için Wild Run eklentinizin de olması gerekiyor tabii.

NOTU: 6

THE CREW CALLING ALL UNITS

Tüm öfkeli birimlerin dikkatine

NOYAN AKATLI

The Crew iki yıl önce tam bu tarihlerde çıktığında oldukça heyecanlı ve hevesliydim, dijital ve gerçek mağaza raflarına geldiği gün edindiğim nadir oyunlardandı hatta. Oyunun şöyle bir iddiası vardı: Çok sevdiğim türlerden "Devasa Online" ile yarış oyunlarını birleştirerek dünyamıza hiç denenmemiş, taptaze bir adrenalin platformu getirecekti.

Gelgelelim, bu iddia tutmadı; kullanışsız arayüz, mesajlaşmadaki zorluklar gibi teknik sorunlar nedeniyle *The Crew* beklenen "Devasa Online Yarış Oyunu" olmayı başaramadı. Yarış oyunu olarak, sürüş kısmı "arcade" türüne daha yakındı ve çok kötü değildi doğrusu. Kokpit kamerasından, direksiyon seti ile kullanarak şehirlerarası kara yolculuğu (kısaca "road trip" dedikleri) yapmak gerçekten güzel ve değişik, kafa rahatlatıcı bir deneyimdi benim için. Ama bazı zorlu ana hikâye görevlerini rastgele bulduğum arkadaşlarla yapmak pek eğlenceli olmadı, zira görevler yardımdan çok pisliği teşvik eden rekabete dayalı şekilde tasarlanmıştı maalesef. Teknik sorunlar da hoşgörülecek düzeyin üzerindeydi, iki yıl önce Sarp'ın incelemede belirttiği gibi, görüş mesafesi garip bir şekilde düşüktü örneğin.

GÖREVİMİZ KOVALAMACA

İşin acı gerçeği yeni DLC'nin getirdiklerini ara başlıktaki bu iki sözcükle anlatabilirdim tam sayfaya girişmek yerine. Zaten giriş paragraflarını italik karakterlerle, geçen yılki *The Wild Run* DLC incelememden almam da aynı nedenden: *Calling All Units* "indirilebilir içeriğinde" pek fazla bir "oynanabilir", kayda değer içerik yok sevgili yarışsever dostlar.

Örnek vereyim; az sayıda (toplam 20) araç eklenmiş ve bunlardan sürüşü zevkli gelen motosiklet için *The Wild Run* DLC'si gerekiyor. Diğer araçlar Mercedes, Nissan, Lamborghini gibi ana oyunda mevcut otomobillerin biraz farklı modelleri. Haritada ise bir ilâve, değişiklik takılmıyor polis radarımıza, işin aslı ana oyundaki A.B.D. haritası büyüklük ve farklı yollar bakımından yeterli halen. Gene de tabii ücretli, pek de ucuz olmayan bir DLC satın alınca, en azından kovalamacalara özel parkur, pist benzeri, haritaya küçük ilâveler bekliyor insan.

Bu ek paketin asıl esprisi, motoru, diferansiyeli; polis olabilme imkânı ve dolayısıyla polis - yarışçı kovalamacasını iki taraftan birini seçerek oynayabilmek. Ana öykü görevlerinde Clara adlı genç ve azimli bir polis memuru olarak direksiyona ve telsiz başına oturuyoruz. Az sayıdaki görevlerin çoğu birbirinin kopyası ve kısa sürelerde bitiyor. İsterseniz, (isteyin zaten, sadece ana senaryo hangi hızlı polise yeter ki) yarışçı olarak haritanın belli noktalarına serpiştirilmiş sandıkları toplayıp depolara ulaştırma görevi başlatabilirsiniz, ya da bu görevi başlatan diğer oyuncuları polis aracınız ile yakalamaya çalışabilirsiniz. *Need For Speed: Most Wanted, Hot Pursuit* ve *Rivals* geliyor akla (yarışçı - polis muhabbetlerinin en eğlencelisi *Most Wanted* - 2005 idi bence).

İkinci özellik ise, bir DVO ek paketi klasiği olarak, seviye üst sınırı yükseltmek, 50'den 60'a yükselmiş nitekim ulaşabileceğimiz seviye. Doğal olarak yeni araç geliştirme parçaları da görev ödülleri olarak direksiyona geçmemizi bekliyor. Uzun kovalamacanın kısası; "Polis sirenlerini, telsiz anonslarını, kovalamacanın getirdiği adrenalini özlemişim, *The Crew*'daki araçlarımı da bahaneyle yenileyeyim, geliştireyim, zaten zorlu - gerçekçiden ziyade arcade sürüş arayan bir şoförüm" derseniz, *Calling All Units*'e (*The Crew*'a yabancıysanız *Ultimate Edition*'a)bir şans verebilirsiniz. Telsiz anonsu ile uyarayım gene de: "Beklentilerinizi bağlayın, çabuk sıkılabilirsiniz..."

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Colossal Order ○ **DAĞITIM:** Paradox ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam), 28 TL (Playstore) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-cities

CITIES: SKYLINES NATURAL DISASTERS

O kadar da doğal olmayan felaketler

TARIK KAPLAN

Şehir kurma simülasyonu deyince hâlâ her şeyin *SimCity*'nin kurduğu zemin üzerine yükselmesi garip, değil mi? Sanki adamlar bu türe eklenebilecek her şeyi çoktan yapmış, ardından gelenler de yeni bir şeyler bulamıyorlar. *Cities: Skylines*'ın şu ana kadarki güncelleme gidişatı bunu kanıtlar nitelikteydi mesela. Önce gece gündüz döngüsü geldi, sonra hava olayları... Şimdi *Natural Disasters*'la doğal afetleri ekleyerek aynı adımları atmaya devam ediyor gibi görünse de, bu paketin içinde fazlası da var.

Ek paketin getirdiği en büyük ve en önemli yenilik doğal olarak doğa olayları (ehe, dayanamadım), yani felaketler. Hepsi oyunun kendi fizik motoruna güzelce uyarlanmış olan 8 farklı felaketi isterseniz dilediğiniz noktalara bırakabiliyorsunuz. Bunun dışında rastgele olarak gerçekleşmeleri de olası ama ben o kadar uğraştığım şehrin zamansız bir depremle ortadan ikiye bölünmesini istemiyorum derseniz bunları kapatabiliyorsunuz da. Yarattığınız dünyayı mahvederek tanrıcılık oyununuzu bir adım ileriye taşımak isterseniz diye verilen afetler şöyle; hortum, deprem, orman yangını, fırtına, sinkhole (doğal olarak oluşan dev çukurlar), tsunami, bina çökmesi ve meteor çarpması. Gözleriniz bir uzaylı istilası da aradı, değil mi? O yok maalesef.

HAYAT GARİP, UÇAN OTOBÜSLER FALAN

Felaketlerin her biri dünyaya ciddi anlamda etki ediyor. Yollar bozuluyor, binalar çöküyor, araçlar hortumlarla havalanıp etrafa savruluyor, ormanlar kavruluyor, meteorlar krater oluşturuyor… Ayrıca felaketlerin şiddetini de 10 üzerinden numaralandırarak ayarlayabiliyor, Poseidon'un lanetini masum şehir sakinlerinize ekstra kabarık dalgalarla gösterebiliyorsunuz.

Tabii felaketleri öylece izlemek zorunda değilsiniz. Vatandaşlarının can güvenliğine önem veren her belediye başkanı gibi şehrinize felaketleri önceden görebilecek tesisler kurabiliyor, sığınaklar inşa edebiliyor ve tahliye rotaları çıkarabiliyorsunuz. Felaket gerçekleşmeden önce uyarılırsanız vatandaşlarınızı sığınaklara çağırıp hayat kurtarabilirsiniz. Bir de şehrin yarısını kaplayan dev gibi bir Felaket Karşılık Birimi binası var ki, şehrin başına gelen ne olursa olsun etrafı hızlıca eski haline getirmekte pek maharetli bir servis.

Ek paketin adı pek çaktırmasa da başka, oldukça hoş yenilikler de gelmiş oyuna. Artık oyuna radyo seçeneği eklendiğinden aynı müzikleri defalarca dinlemek ya da oyunun müziğini kapatıp arkada kendi çalma listenizi açmak zorunda değilsiniz. Kendi reklamları ve esprileri de bulunan radyo kanallarından birinde Paradox oyunlarının soundtrack'lerini bile dinleyebiliyorsunuz.

DURUM KONTROL ALTINDA, YANİ, SANIRIM

Bir diğer yenilik de Senaryo modu. Bu mod oyuna eksik olduğu zorluk kısmında çok güzel bir katkı olmuş. Kendi senaryolarınızı oluşturarak dilediğiniz şartlar altında dilediğiniz olayların gerçekleşmesini sağlayabiliyor ve oyunu kazanmak için ne yapılması gerektiğini belirleyebiliyorsunuz. Steam atölyenin varlığı başkalarının challange'larını alarak bolca vakit geçirmenizi sağlıyor.

Her şeyi bir arada düşününce oyuna en ciddi yenilikleri ekleyen ek paketlerden birinin *Natural Disasters* olduğunu söyleyebilirim. Kapsam olarak *Snowfall*'la neredeyse aynı boyutlarda bir siluete sahipse de içerik olarak çok daha anlamlı yenilikleri ve senaryo modu gibi pek çok olasılığı görmenizi sağlayan geniş bir merceği beraberinde getirmesi, *Natural Disasters*'ı *Cities: Skylines*'ı düzenli oynayanlar için alınması gereken bir paket hale getiriyor. Ayrıca özene bezene yaptığınız şehri yıkarken izlemek felaket zevkli, oyunu bir kaydedip deneyin kesin. Sırf güzel ekran görüntüleri yakalamak için kaç şehir parçaladım hiç bilmiyorum.



Hep rant...

NOTU: 7

O **TÜR:** Dövüş O **YAPIM:** Arc System Works O **DAĞITIM:** Arc System Works O **DİJİTAL İNDİRME:** 68 TL (Playstore), 75 TL (Steam), 164 TL (PSN) O **YAŞ SINIRI:** 12+ O **DAHASI İÇİN:** guilty-gear.wikia.com

GUILTY GEAR XRD -REVELATOR-

Dövüş oyunlarına yeni standartlar

VOLKAN TURAN

Yeni bir *Guilty Gear* oyunu adı duyunca yapılacak iki şey vardır; ya hızla olay mahallini terk edersiniz ya da sevinçten zıpzıp zıplarsınız. Oyundan kaçanları kimse suçlayamaz çünkü dövüş oyunları içinde zorluğuyla en cesur adımlar hep *GG* tarafından gelir. "Kolay öğrenilsin, zor usta olunsun" gibi bir derdi yok *GG* oyunlarının; "zor öğrenilsin, usta filan da olamazlar zaten". Oyuncusundan önce büyük bir sabır, sonra öğrenme azmi ister; kalan sağlar da artık onundur. Bu nedenle *GG* oyunları asla rakipleri kadar çok satmaz. Satması gerektiğini de düşünmüyorum. *GG Xrd SIGN* incelememi okuyanlar hatırlar ki, şu anda en kral dövüş oyunu kendileridir. *Revelator* da bu yeni *GG Xrd* serisinin en yeni eki. En yeni dediğime bakmayın, oyun bir yılı aşkın arcade'de, altı aydır PS4-PS3'te zaten. Bu sayfalarda yer bulabilme nedeniyse PC'ye taze çıkmış olması. Ben yine de dün çıkmış gibi sizlerle heyecanımı paylaşmak istiyorum, orası ayrı.

BOYNUZ KULAĞI GEÇER FIGHTER V

GG Xrd SIGN zaten yeni nesil dövüş oyunları için yeterli standartlara sahipti. Şahsen *Revelator*'ın bunun üzerine ne koyacağını merak ediyordum ki beklentilerimin üzerinde bir oyun buldum. *Revelator*'de *SIGN*'da kalan hikâyemiz devam ediyor. Yine arkamıza yaslanıp bol bol diyalog okuyoruz, abartılı sahnelerle hikâyeye doyuyoruz. Beni hiç sarmıyor *GG Xrd* hikayesi ama eminim siz seversiniz. Bu kısmı bitirip "Acaba oyun nasıl oynanıyor?" derseniz sizi harika bir Tutorial modu bekliyor ki dövüş oyunlarında gördüğüm en orijinal içeriğe sahip. Balonların üzerinden atlamak, şirin mahlukatları tekmelemek, zamanında doğru tuşa basma oyunları derken oyunun temelini kavrayabiliyorsunuz. Tabii bu sizi şımartmasın, *Revelator*'da bu temel sizi iddialı bir oyuncuya çevirmez. Bu nedenle favori karakterinizi alıp Trial'lara girdiğinizde basitten en zora bir dizi kombo görevleriniz olacak ki ilk etapta yarısını yapabiliyorsanız iyisiniz. 1-2 hafta içinde hepsini tamamlarsanız da harikasınız...

TÜM KARAKTERLERİ TANIMADAN ONLINE'A GİRMEYİN DERİM. ÖZELLİKLE JACK-O MAÇ BİLGİNİZ YOKSA ÇOK ÜZÜYOR.

Eğer dövecek bir komşu çocuğu yoksa, durağınız online maçlar olacaktır. Rank'te pek adam bulamazsınız, gazozuna maçların düzenlendiği Casual'da maçlara çıktığınızda sizi mükemmel bir lobi beklediğini göreceksiniz. 3D bir ortamda, sanki samimi bir arkadaşınızın havuzlu arka bahçesinde oyun partisi veriliyor ve siz de rakip arıyorsunuz havası hâkim. İster çimlere atılmış arcade makinelere oturup rakip bekleyin (veya seslenin), isterseniz kendiniz 8 kişilik odalar kurun. Zaten birkaç denemeden sonra güzel bir sopa yiyip bir süre maçları izlemenin daha iyi bir fikir olduğuna kapılabilirsiniz. Eğer online taraf sizi üzerse endişelenmeyin ve Arcade modu deneyin. Bu modun güzelliği; sistem seviyenizi belirliyor ve karşı tarafın yapay zekâsını ona göre ayarlayıp sizi sıkmıyor. Gözüm Survival mod arasa da şu haliyle bile *Revelator* mod konusunda son derece zengin.

NE VARSA ESKİDE VAR AGA KOMBAT XXL

Dövüş oyunlarında içerik zenginliği kesinlikle önemli ama onun kadar önemli bir diğer husus da karakter yelpazesi. *SIGN* oynayanlar zaten tatmin olacak ama eski dostları özleyenler de sevinebilir. Örneğin Johnny, Jam Kuroduberi, Dizzy ve Ravengeri dönen karakterlerden. Bilindik hareketleri bulunsa da bana bir hayli değişik geldiler. Jack-O ve Haehyun ise yeni karakterlerden ve oyuna yeni bir soluk getirdikleri doğru. Burada canımı sıkan şeyse PC'de DLC karakterlerin ana pakette yer almaması. Haehyun'un DLC paketinin içinde yer almayıp sadece parayla alınması da ilginç. Neyse ki hiçbir karakter denge sorunu yaşamıyor, yani "verdim parayı, dövdüm veledi" muhabbeti yok. Yeteneğiniz varsa her adamla tehlikelisiniz bu oyunda.

Lafı fazla uzatmaya gerek yok, zaten *SIGN* ile harika olan oyun daha da harika olmuş. Özellikle PC'de gümbür gümbür. Netcode şaka gibi iyi. Ülke içinde 1-2 frame gecikmeyle oynuyorsunuz ki bu muazzam bir performans. Yüklemeler aynı şekilde jet gibi, konsolda iki kat daha çok bekliyorsunuz. Ayrıca tonla opsiyon, tuş ayarlama, çok başarılı bir pratik modu, görsel şölen, *SIGN*'ın üzerine çıkan yeni mekanikler, derin dinamikler derken Revelator bir sonraki *GG* oyununa kadar oynanır. Oynanması gerek! Kaçmayın!

+
- Bol karakter
- Netcode
- Modlar zengin ve başarılı
- Yükleme süreleri çok kısa

−
- DLC içeriğine ana oyun fiyatı
- Karakter satış
- Rank'i yetim bırakmışlar

9+

SON KARAR
Her dövüş oyunu severin denemesi lazım.

SIGN'a göre oyunda değişim çok. Örneğin Homing Dash (D+İleri) hareketi oldukça şık ve hasar verici.

GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR- © ARC SYSTEM WORKS

YILIN MODUNA 'MISS MOD' ÖDÜLÜNÜ VERMEK İÇİN TOPLANDIK!

ZOR SEÇİMLER

Gelelim yılın modunu seçmeye... Aklımda birçok aday vardı, yılın başında XCOM2 modları çok sağlam gitti, GTAV modları kesinlikle bu yıl şahlandı, sonra Endreal gelip tam anlamıyla aklımızı aldı. Hepsi çok başarılıydı, fakat yolun sonunda ben ödülümü hiç beklenmedik bulabileceğiniz bir isime vereceğim.

Bana göre mod demek, varolanı alıp geliştirmek, daha iyi, daha farklı, bambaşka bir deneyime dönüştürmektir. Endreal bunu hakkıyla yapıyor, fakat ödülümün sahibi kadar değil. Tebrikler TemplarGFX, senin **Alien: Colonial Marines Overhaul** modunu 2016 yılındaki favori modum seçiyorum.

Neden bu mod? Aslında oyuna optimizasyon dışında bir içerik katmıyor, fakat oynanış mekaniklerini birkaç kritik ayar değişimiyle o kadar iyi yeniden ayarlıyor ki, tüm dünya tarafından nefret edilen Colonial Marines'i alıp, eski Alien oyunlarına yaraşır bir kardeşe çeviriyor. Yapay zekalara yapılan geliştirmeler ciddi anlamda fark ediliyor – Önceden Call of Duty gibi oynadığınız Colonial Marines, TemplarGFX'in kontrolünde bir anda dehşet verici bir korku evine dönüşüyor. Değişik zorluk seviyeleri, şahane görsel geliştirmeler ve çevrimiçi maçlarda da modu kullanabilme desteğiyle bu çalışma, bir modla oyunların ne derece geliştirilebileceğinin en güzel örneklerinden.

Geçen senenin sonunda Deus Ex için çıkan Revision modu da aynı nedenlerle favorimdi, eski fakat muhteşem bir oyunu alıp cilalayan, tarihin karşısında güncel ve oynanabilir kalmasını sağlayan muhteşem bir çalışmaydı o da; artık Deus Ex'i bu mod olmadan oynamayı düşünemiyorum.

Böyle eski oyunları, onları oynamadan büyümüş yeni nesil kitleler için daha erişilebilir hale getiren veya endüstrinin finansal baskıları yüzünden apaçi gibi geliştirilmiş iğrenç oyunları kurtarıp şaheser haline getiren modlara bayılıyorum. Eski kitaplara bakım yapıp ciltlerini değiştiren ve sağlıklı tutan bir kütüphane çalışanı gibiler. Sağolsunlar.



Fallout'a hiç tamamen ısınamayan biri olarak ben bile Project Brazil'i uzun süredir takip etmekteyim, cidden çok umut vadediyor.

BU RADYOAKTİF TOPRAKLARDA DAHA ÇEKİLECEK ÇOK ACI VAR

Fallout 4 nedense insanlarda hala New Vegas'ın yarattığı o devasa aşkı yakalayamadı sanırım, zira yeni modların en güzelleri hala New Vegas için geliştiriliyor. 2013'ten beri geliştirme sürecinde olan ve ortalama oyuncuya 14 saatlik yepyeni bir hikâye vadeden Project Brazil de bu ay, 2017'nin ilk çeyreğinde yayınlanacağını duyurdu. Tamamen yeni karakterler ve yeni ortamlarla, baş döndürücü miktarda senaryo değiştirici seçim üzerine kurulu bir hikâye ve New Vegas'ın önceki yıllarını kurgulayan farklı bir dönemi yansıtan atmosferiyle PB için kesinlikle nefesler tutuldu artık.

ModDB'de Panayır!

2016 kapanırken, her şeye rağmen cidden iyi mod yapan bir yıl olduğunu söylemeliyiz. Ben bu yazıyı yazarken, ModDB üyeleri birincilik için yarışacak yılın en iyi 100 modunu belirlemiş durumda. Elemenin ikinci yarısında, geçen yıl Edain Mod'un oturduğu tahtın yanına kurulacak 2016'nın en iyi modu seçilecek. Bu yazıyı okuduğunuzda kazanan belirlenmiş olur, fakat finale kalan 100 mod listesine de bir göz atmanızı öneririm, aralarında cidden çok çok iyi modlar mevcut.





Naber!?

Naber sevgili okur? Kış yine beklediğim gibi psikolojimin üzerine ağır çöktü bu ay. Aralık'ın ülkemizin geri saatiyle daha da beter olan karanlık, soğuk, yalnız sabahları içinde herkesin yaptığını yapıp, yeni yılın yaklaşıyor oluşundan bir tür anlamsız umutlar silsilesine sarılıyorum hayatta kalmak için. Kaykay yok, sahil yok, kum yok - ama hey, hala modlar var. Haydi yılbaşı ağacımızı asalım, belki altında moralimi düzeltecek modlar buluruz!

ERİM BİLGİN

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Telltale Games ○ **DAĞITIM:** Telltale Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** telltalegames.com/series/batman







BATMAN
THE TELLTALE SERIES

Batmobile'in Kara Şimşek olduğu dönemler

ONUR KAYA

Biliyorum, biliyorum, kesin gözünüzü indirip aşağıdaki nota baktınız ve küfrediyorsunuz bana. Sonuçta ben değil miydim ilk bölüme 8 puan veren? Kasıtlı olarak üzerine düşülen sezon prömiyerine kanmışım. Affedin beni, yaptık bir hata.

Şimdi, oyunu oynamış olup "gayet güzel yahu, ne memnuniyetsiz adammışsın sen" diyenleriniz de olabilir. Çünkü Telltale'in anlatım tarzı illa ki sürükleyici, illa bir albenisi var. Sıkıntı ise yazım kalitesinin Telltale'in standardının altında kalması. Batman mitosuna yapılan değişiklikler yüzünden (ki epey ciddi değişiklikler var) oyuna herhangi bir kırgınlık beslemediğimi belirtip, bütün hikâyeyi bir Elseworlds macerası gibi değerlendirdiğimi belirteyim. Ardından yine tekme tokat girişeyim;

Öncelikle hikâyeden başlayalım. İlk bölümü biraz kuru bulsam da sevmiştim. Lakin sezon genelinde *Tales From the Borderlands* ya da *The Wolf Among Us*'da gördüğümüz yazım kalitesinin yanına bile yaklaşılamıyor.

İlk bölüm, özellikle son anlarında açık ettiği, Bruce Wayne için travmatik olan o gerçekle sezona güçlü bir giriş yapıyordu. İkinci bölüm de buradan gelen şok elementini, yerinde kullanarak devam ettiriyor ve oraya kadar sıkıntı yok. Lakin oyun bunun sonrasında Batman gibi psikolojik olarak sorunlu bir karakteri öykü gelişiminde kullanmayı kesinlikle beceremiyor. Bizi onun kafasının içine sokmaya çalışmaktansa diğer girdiği etkileşimlere fazla odaklanıyor. Ha, bu etkileşimler zaman zaman gerçekten güzel de olabiliyor lakin karakterlerin üzerinde yapılan değişiklikler bir amaca hizmet edemiyor. Hikâyenin geneline yayılmış falsolardan dikkat dağıtmaya yarıyorlar anca. Bu da oyunun "Batman" hissiyatı vermesinin önüne geçiyor. Kendi adıma oyunun taze ve amatör havasına başta ılımlı yaklaşmıştım ama bütün oyun bu konuda gelişim olmaması hoş değil. Bruce Wayne bile Bruce Wayne gibi hissettirmiyor, koskoca Batman yeri geliyor iki figürandan dayak yiyor, bazı şeyleri de fazla kolay kabulleniyor (oynarsanız anlayacaksınız). Üstüne senaryo üçüncü ve dördüncü bölümlerde fazla saçmalıyor. Neyse ki son bölümde biraz toparlayıp finali düzgün yapmayı beceriyor büyük ölçüde.

Bir diğer sıkıntı tasarımda. Batman'i Batman yapan alet edevatıdır, değil mi? Çeşit çeşit kostüm, farklı cihazlar, oyuncaklar... Bu noktada *Batman: The Telltale Series* gerçekten sınıfta kalıyor. Yine oyunun drone kullandığımız ilk bölümü bu konuda epey umut verici bir şekilde başlıyor; lakin iş orada kalıyor, sezon boyunca bir iki ufak şey haricinde yeni hiçbir edevat yok.

Önceki incelememde Batman kostümünün gözüme hoş gelmediğinden bahsetmiştim ve olay açıkçası orada da kalmıyor. Harvey Dent insan azmanı olması gereken Bruce'dan iri, Gordon zaten Gordon değil J. Jonah Jameson mübarek, Joker'in Joker ile alakası yok, tek güzel şey Catwoman.

Yani gördüğüm kadarıyla oyunun geneline yayılmış hem görsel hem işlevsel bir tasarım tembelliği var. Telltale artık popülerliğini hatırı sayılır seviyeye çekmiş bir firma ve bence bu konuda pek bahaneleri yok. Sonuçta şunca zamandır grafik motorlarında dikkate değer bir güncelleme yapmış değiller ve en azından tasarıma biraz abanabilirlerdi.

Son olarak mesela *Tales from the Borderlands*'te en takdir ettiğim şeylerden biri, tuşa basma sekanslarındaki komutların o sırada akmakta olan sahne ile çok uyumlu olması ve dolayısıyla gerçekten organik hissettirmesiydi. *Batman*'de bu bile yok yahu, aşağı, yukarı, Shift+E ve Shift+Q'dan öteye gitmiyor oyunun kontrolleri ve olay akışıyla bir sinerji kurmuyorlar.

Her şeye rağmen *Batman the Telltale Series*, oynadığınıza pişman edecek, onu vakit kaybı olarak görmenize yol açacak bir oyun değil. İçinde azami miktarda keyif barındırıyor.



- Hatalarına rağmen sürükleyici
- İlla ki merakınızı gıdıklıyor



- Yine Wayne cinayeti izliyoruz yahu
- Tasarıma gereken emek verilmemiş
- Batman gibi hissettirmiyor

6+

SON KARAR

Çok kasmamışlar, siz de kasmayın.



○ **TÜR:** Sıra Tabanlı Strateji ○ **YAPIM:** Trion Worlds ○ **DAĞITIM:** Trion Worlds ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (gibi) (Steam)
○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** atlasreactor.gamepedia.com

ATLAS REACTOR

Sıra tabanlı strateji dalında türünün tek örneği (ödeme sistemi konusunda da)

NURETTİN TAN

X*COM* serisi çocukluğumdan beri büyük bir hayranlık ve fanatiklikle oynadığım nadir oyunlardandır. O yüzden Firaxis yeni seriyi çıkardığında ne kadar sevindiğimi tahmin edebilirsiniz. Strateji oyunlarını severim, özellikle de sıra tabanlı olanları. Gerçek zamanlı stratejiler için anlık kararlar vermeniz ve hızlı fare hareketleri için çelik gibi bilek sinirlerine hâkim olmanız gerekirken sıra tabanlı oyunlar için böyle bir şart yok. Zaten yaşlanıyorum, satranç oynar gibi düşünmekle zaman harcayabileceğim strateji oyunları yaşlı kemiklerime daha iyi geliyor.

DVO'CU FİRMA STRATEJİ OYUNU YAPARSA

Aranızda eminim DVO hayranları vardır. Trion Worlds'ü ve en popüler oyunu olan *Rift*'i birçoğunuzun oynadığını zannediyorum (ben oynamadım). Belki daha haberiniz yoktur ama Trion Worlds'ün son yapımı çıkardığı oyunların tarzına pek uymuyor. İsmi: *Atlas Reactor*. Tarzı sıra tabanlı strateji… Yani gibi... Bunu söylemek zor, anlatmam gerekecek.

Öncelikle kafanızda *XCOM* tarzı bir kamera açısı ve oynanış şekli oluşturun. *Atlas Reactor* görsel açıdan kesinlikle buna benziyor, oynanış açısından ise birazcık farklı. Sıra tabanlı demiştim fakat bu oyunda tek bir sıra var. Herkes aynı sırada kararlarını alıyor, o sıra bitiyor ve kim ne yapmış ne etmiş sırasıyla savaş alanında görüyor. Herkesin sırasını kullanmasını uzun uzun beklememek için harika bir yöntem olmasına rağmen oynanış açısından akılda garip bir tat bırakıyor. Ama bu kötü manada değil.

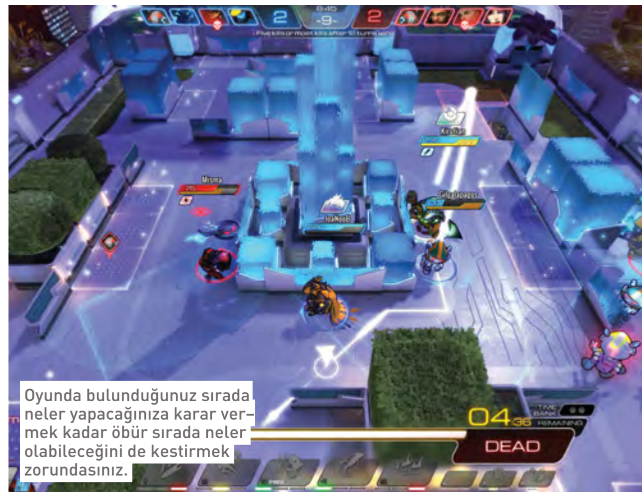
NEYE BASICAM? ZAMAN TÜKENİYOR İMDAT!

Öncelikle bir maça başlamadan evvel karakter seçiyorsunuz, bunlara "Freelancer" deniyor. Sonra savaş alanına geçiyorsunuz. İlk safha hazırlık bölümünü oluşturuyor, bu esnada takımınıza buff ya da karşı takıma debuff atabiliyorsunuz. İkinci safhaya "Dash" deniyor. Çoğu durumda önce saldırı sırası gelse de düşmanların sizi kıstırıp yok edeceğini düşünüyorsanız "Dash" yeteneğinizi kullanıp saldırı gerçekleşmeden kaçabiliyorsunuz. Fakat bunun belirli bir geri dolum süresi olduğu için sürekli kullanamıyorsunuz. Üçüncü (ya da duruma göre aslında ikinci) safha ise "Saldırı". *Atlas Reactor*'deki hiçbir saldırı doğrudan düşmanı işaretleyip ateş et & unut kafasıyla çalışmıyor. Düşmanın olduğu bölgeye ya da hareket edeceği noktayı tahmin ederek belirli bir alana saydırıyorsunuz. Bütün işlemlerinizi bitirdikten sonra ise tek bir safha kalıyor o da "Hareket". Oyun size yeni pozisyon almanız için son bir şans veriyor. Ha kötü haber şu ki bütün bunları yapabilmek için 20 saniyeniz var.

ÜCRETSİZ TAKLİDİ YAPAN AMA KOL BÖREĞİ GİBİ HESAP ÇIKARTAN OYUN

Oyun ücretsiz gibi görünse de yapısı gereği sizi satın almaya resmen zorluyor. Şöyle anlatayım; seviye atladıkça bazı kartlarla karakterlerinizin özelliklerini arttırabildiğinizi göreceksiniz. Lakin karakterler haftalık döngülerle açılıyor ve bir karakteri puan vesaire biriktirip sahip olamıyorsunuz. Diyelim ki modlarla bir freelancer'ı geliştirdiniz ve o hafta bitti. Geliştirdiğiniz karakteri oynamak için onun haftasını beklemek zorunda kalıyorsunuz. Eğer bütün karakterleri açmak istiyorsanız 75 TL ödemeniz gerekli. Geliştirme için kullandığınız modların da giderek daha zor düştüğünü hesaba katarsanız size en iyisi *Ultimate Reactor Edition* verelim ki o da 251 TL. Ha bu arada F2P sürümde Ranked maçlara giremiyorsunuz...

Grafik tarzı, kahramanları ve aynı anda sıra tabanlı stratejiyi ustaca oturtmasına rağmen faşik bir şekilde oyuncuları paket almaya yönlendirmesi ve buna hiçbir alternatif sunmaması *Atlas Reactor*'ün en büyük eksisi. F2P sürümü o yüzden bana daha çok demo versiyonu izlenimi verdi diyebilirim. Bir deneyin derim, gerçekten eğlenceli bir oyun. Ustalaşması ciddi şekilde zaman gerektiriyor ve ilk oyununuzda "N'apıcam şimdi!? Zaman tükeniyor!" diye panikliyorsunuz. Zamanla alıştığınızda ve adam öldürmeye başladığınızda aldığınız zevk ise harika, özellikle birinin kaçış yoluna roket yağdırıp hayallerini suya gömmek... Dediğim gibi *Atlas Reactor*'e bir şans verin ama ileride harcama yapmak zorunda olduğunuzu her zaman göz önünde bulundurun.



Oyunda bulunduğunuz sırada neler yapacağınıza karar vermek kadar öbür sırada neler olabileceğini de kestirmek zorundasınız.







- Çizgi filmvari karakterleri ve grafikleri
- Sıra tabanlı stratejiye yeni bir akış açısı getiriyor
- Mekaniklerinin çeşitliliği



- Para harcatmaya zorunlu bırakıyor
- Çok pahalı
- F2P sürümü demo havası veriyor



SON KARAR

Yenilikçi ve uzun soluklu ancak para ödemekten başka çare bırakmıyor.

TÜR: Simülasyon / Sandbox **YAPIM:** Nvizzio Creations **DAĞITIM:** Atari **DİJİTAL İNDİRME:** 55 TL (Steam), 69 TL (Playstore)
YAŞ SINIRI: 3+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-rctw

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

Zombilere tema parkı

TARIK KAPLAN

RollerCoaster Tycoon World aslında sağda solda incelemelerini şimdiye dek çoktan görmüş olabileceğiniz bir oyun. Nisan ayından beri erken erişimdeydi ama bu, oyunu alan herkesin oynayabildiği anlamına gelmiyordu. Neden mi? Çünkü oyun birçok makinede neredeyse hiç çalışmıyordu.

Negatif gazın dinip oyunun performans sorunları ve erken erişim problemleri bittikten sonra nasıl tepkiler aldığını görmek istediğim için incelemesini biraz geç yazıyorum. Ancak sonuç *RollerCoaster* serisi için pek iyi değil ne yazık ki.

AÇILSIN KAPILAR, KOŞTURSUN PEEPLER!

İncelemede %90 olumsuz şey göreceğinizi baştan söyleyerek sizi uyarmak istiyorum çünkü oyunun bıraktığı izlenim; iyi yaptığı her şeye rağmen sıkıcı, bayat ve ruhsuz bir yapım olduğu yönünde. İlk saat bittiğinde merak edecek hiçbir şeyim kalmamıştı oyunda, o derece söyleyeyim. Ki oyunun zaten en büyük problemi de burada yatıyor: Bir lunapark oyununun bu derece ruhsuz ve baygın olabilmesi imkânsız olmalıydı! Atlı karıncanın dönüşünü izleyerek depresyona girer mi bir insan yahu? Bir eğlence parkına gelen ziyaretçileri ne kadar tutuk yürütebilirsiniz? O nasıl bir yürüme animasyonu Allah aşkına kuzum, zombi oyunu mu yapıyorsunuz?

Vanalar açıldı madem, tutmayın beni, sayacağım! İlk sorun; park yaratma konusunda geniş bir ürün yelpazesi ve bolca "ride" veriliyor olsa da bunların yerleşimi ne yaparsanız yapın yapay görünüyor. Organiklik yok, her objenin birbirinden farklı parçalar olduğu öyle ya da böyle anlaşılacak. Bunun en büyük sebebi yerleşimin temelinde yatan garip grid sistemi. Doğru yapıldığında çok işe yarayacak bu sistem serbestlik sağlanması açısından biraz değiştirilmek istenmiş ve ortaya hiç de tatmin edici olmayan bir mekanik çıkmış. Bunu fark etmek için parkınızı azıcık büyütmeniz yeterli; keskin kenarlı yollar, birbirine belirli noktalarından bağlanmaya çalışan giriş çıkışlar, önü ve arkası değiştirilemez araçlar… Bir şekilde mekanik kalıyor her şey. Ruhsuz görünümün en büyük mimarlarından biri zaten temelde yer alan bu sorun.

İkinci sıkıntı parkınızı güzelce dizip istediğiniz hale getirseniz bile işleyişini izlemenin hiçbir zevki olmaması. Yeni şeyler yapma hevesinizi anında söndürüyor oyun. Peep adı verilen ziyaretçiler de öylesine donuk, öylesine garip hareket eden varlıklar ki ne insan yerine koymak mümkün ne de mutlulukları için uğraşabilmek.

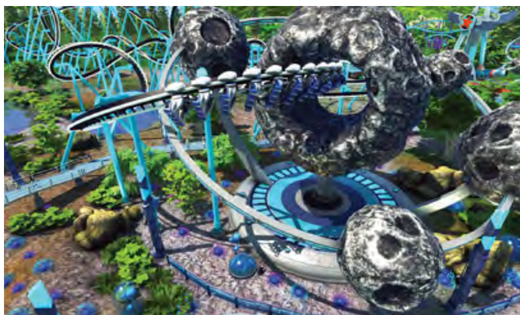
Üçüncü büyük sorun: Yönetim panelleri öylesine kısıtlı ve eksik ki parktaki açık ve kapalı araçlarla dükkanları bile etrafı gezip tek tek seçerek bulmak zorunda kalıyorsunuz. Parasal veriler dışında ne adam gibi bir istatistik sunuluyor, ne ziyaretçilerin ne isteyip ne istemediğini anlayabiliyorsunuz, ne de parkın iyi mi yoksa kötü mü gittiğinin farkına varıyorsunuz.

Dördüncü büyük sorun: Büyük performans sıkıntıları var. Erken erişime girdiğinden beri insanların çok fazla şikâyet ettiği bir konu zaten bu. Dürüst olmak gerekirse ben düşündüğüm kadar büyük sorunlarla karşılaşmadım ama bende bile arada bir yollar üst üste binip görünmez oldu, peep'ler sık sık saçma sapan hareketlerde bulundu… Bunun gibi sürüyle ufak bug dolu oyunda. Ki bu temizlenmiş hali. Steam sayfası oynamayı imkansız hale getiren sorunları anlatan incelemelerle dolu olduğundan bu konuda ihtiyatlı davranmanızı tavsiye ederim. Ha unutmadan, oyunda Türkçe dil desteği var ama olmasa daha iyiymiş zira yarım yamalak yapılmış her şey gibi. Bir cümlenin yarısı Türkçe, yarısı İngilizce olunca mini bir kişilik çatışması yaşıyorum her seferinde.

Size çok emin olduğum bir şey söyleyeyim; bu oyun hayatında hiç lunaparka gitmemiş kişiler tarafından, muhtemelen zincire vurulmuş halde, kırbaç zoruyla yapılmış. Bakınız bu sayıda bir de misler gibi *Planet Coaster*'ı incelemişiz, ben sizi iyisi mi o tarafa alayım; bu oyun da hiç çıkmamış gibi yapalım, olur mu?



Karşıdan bakıldığında kötü görünüyor gibi durmuyor belki ama inanın; kötü görünüyor.



İSMİNİN YAŞATTIĞI NOSTALJİYE KANMAYIN. ÇOK DAHA İYİSİ VAR.





- Çökmemesi şaşırttı



- Ruhsuz, kişiliksiz, sıkıcı, bug'lı
- Lunapark oyununun ara yüzünü gri yapmak kimin aklına geldi?

3

SON KARAR

Bir noktada bırakmak lazım artık. Bak SimCity'ye, geri gelmeye çalışıyor mu?



OFFWORLD TRADING COMPANY

Ekonomik yarış Mars'a taşındı



Noyan The Geç Kalan

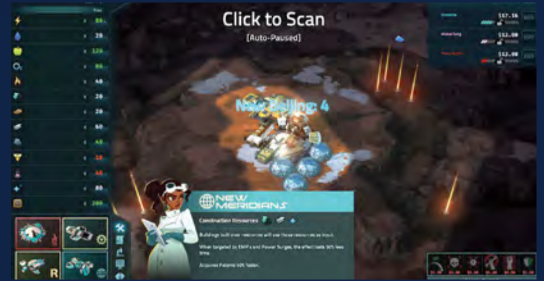
Sevgili dostlar; yeni yıla elimde sağlam sayılabilecek bir geç kalmış oyunlar listesi ile giriyorum, ama sizlerden gelecek mesajları her zaman beklerim. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almıyoruz tabii. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansı sizin, geç kalmadan görüşmek üzere, iyi seneler.

Mars ile ilgili maceralar, ta babamın çocukluğunda yayımlanıp Türkçeye çevrilmiş Baytekin çizgi romanlarından beri popüler. "Ticari simülasyon" diyebileceğimiz, kısaca kâr etme amaçlı tycoon oyunlarındaysa son birkaç yıldır hafif bir kıpırdanma görüyorum. *Offworld Trading Company*, mekân olarak Mars'ı seçmiş bir tycoon - strateji karışımı, rengi - dozu - tadı tuzu gayet güzel tutturulmuş bir karışım hem de işin iyi tarafı.

ROBOT ELEMANLAR OKSİJEN TÜKETMEZ

Civilization 4'ün baş tasarımcısının da yer ve rol aldığı ciddi, kaliteli ve başarısına oranla tanıtımı az yapılmış bir oyun *Offworld Trading Company*. Steam'de erken erişimdeyken dikkatimi çekmişti, tam sürüm piyasaya çıkışı ise benim için güzel bir rastlantı, geçtiğimiz yıl doğum günümde, 28 Nisan'da gerçekleşti. Oynanış ve içeriğe geçelim öyleyse: *Civilization* serisinin son iki oyunu gibi, altıgen şekillerin yüzeyi oluşturduğu, çizgi film benzeri grafikli haritalarla başlıyoruz. Tek kişilik ana senaryo bölümünde, oynayacağımız koloni yöneticisi ve tarzını seçebiliyoruz. Örneğin, robot kolonisi ile oksijen - su - yiyecek tüketmeyip ürettiklerimizi doğrudan satabiliyoruz. Bilim insanları kolonisinde patentler ve bazı geliştirmelerde büyük avantajlara sahibiz. Karaborsacı arkadaşların sabotaj kısmında artıları oluyor. Böylece oynanış farklılaşıyor, sekiz bölümlük ve hiç de kolay geçmeyen ana senaryoyu bitirip başka bir koloni ile tekrar oynamak bir anlam kazanıyor diyebilirim.

İşin özü, Mars yüzeyinde üretim zincirleri kurup ürettiklerimizi bizden kısa süre önce gelen Dünyalı yerleşimcilere satıp gelir elde ediyoruz. Kazandıklarımızla kolonimize seviye atlatıp ürünlerimizi geliştiriyoruz. Örneğin, elektronik devre üretmek için silikon, alüminyum, karbon hammaddelerine ve bir miktar enerjiye ihtiyacımız var. Bu tür zincirleri kurup geliştirmek için hızlı düşünüp doğru kararları almak



Başlangıçta sadece hazır kurulu minik bir şehircik var.

önemli. Kurduğumuz bir üretim birimi için yeterli enerjimiz yoksa o birim için dışarıdan enerji alıyor ve kırmızı renkli sayılarla zarar ediyoruz. Satışlardaysa mantıklı bir arz- talep dengesi kurulmuş, uğraşıp didinip kurduğunuz cam atölyesinden gelen ihtiyaç fazlası camları kutu kutu satıp paraları kutulayayım kolaycılığı yok, o camları ne kadar satarsanız, fiyatı ve elde ettiğiniz gelir aynı oranda düşüyor çünkü. Ara sıra bir-iki üründe kıtlık baş gösterip fiyatı yükseliyor, birkaç dakika içinde fiyatı yeşil sayılarla gösterilen o ürünü satarsanız dişe, arabirime dokunur paralar kazanabiliyorsunuz. Arabirim dedik de, pek bir sorun yok, eğitim görevleri sırasında gayet rahat alıştım neyin nerede olduğuna.

İyi işleyen bir çokoyunculu mod da mevcut; iki adet, fiyatı pek abartılı olmayan (indirimsiz 10 TL) DLC ile yeni harita, oynanabilir koloni gibi içerikler de var isteyene. Ben eğitim bölümü, birkaç kez tek seferlik oyun ve ana senaryodan altı görev tamamladım, sekiz saat sürdü. Sıkılmadan tüketilecek içerik var anlayacağınız strateji - tycoon karışımlarını seven oyuncular için. Sayfayı da doldurmuşuz, Mars kolonimizi şimdilik kapatıp, Dünya'ya geri dönme vaktidir...

TÜR: Simülasyon / Strateji **YAPIM:** Mohawk Games **DAĞITIM:** Stardock Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 59 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 7+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-111-offworld

8

SON KARAR

Derli toplu, dengeli, hoşça vakit geçirmenizi sağlayan bir strateji - tycoon kırması, bir şansı hak ediyor.

80'LERDEN GELEN ADAM

1987'de yayımlanmış "The Forge of God" romanını okudum bu ay. Yeryüzünün yok olmasından sonra hayatta kalan insanlar Mars gezegenine yerleşirler. Biraz karamsar ama ilginç bir bilim kurgu olayı, kitapseverlere tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. Watch_Dogs 2 (PC)
2. Deponia Doomsday (PC)
3. The Sims 4 (PC)
4. Gran Turismo 6 (PS3)
4. Goat Simulator (iOS)

BEKLİYORUM

1. Resident Evil 7 (PS4)
2. Conan Exiles (PC)
3. Sniper Elite 4 (PC)
4. Urban Empire (PC)
5. Horizon: Zero Dawn (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

FINAL FANTASY XV VE THE LAST GUARDIAN DA GELDİĞİNE GÖRE BİZ ŞİMDİ NEYİ ON YIL BEKLEYECEĞİZ (VEYA "TORUNLARIMIZ OYNAR ARTIK MUHAHAH" DİYE DALGA GEÇECEĞİZ)?! BİR BOŞLUĞA DÜŞME DURUMLARI SÖZ KONUSU OYUNGEZER SEMALARINDA.

FPS (First Person Shooter)

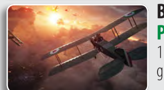


DISHONORED 2
PC, PS4, X-ONE

Dishonored hikâye açısından muhteşemdi ve devrimsel derecede harika bir oynanış sunuyordu. Aynı başarıyı yakalamak kolay değildi ama Arkane Studios yine kendini aşmış; 2 farklı karakter, alabildiğine esnek bir oynanış ve yine sürükleyici bir hikâye sunmuş. PC optimizasyonu da can sıkmasa kusursuz olabilirmiş.



Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.



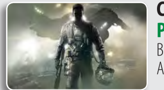
Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...



Killing Floor 2
PC, PS4
İşi komple aksiyona ve şiddete vurmuş FPS'lerin artışı eski kafa FPS severleri mest ediyor şu sıra.



Arizona Sunshine
Vive, Rift
Kısalığı nedeniyle yine "bütün, tam bir VR oyunu" diyemesek de ona en yakın yapımlardan biri.



CoD: Infinite Warfare
PC, PS4, X-One
Biraz da rakipleri çok iyi çıktığından gömülüyor. Aslında sanki o kadar da kötü değil...



Medal of Honor: Allied Assault
PC
Gerçekçi veya gerçekçiye yakın FPS'ler ana akım haline geldiyse bu oyun sayesindedir.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

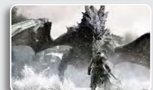


FINAL FANTASY XV
PS4, X-ONE

Yorulan, dağılan Final Fantasy markası son yıllarda kendisini toparlıyor gibiydi ve Final Fantasy XV bu yeni dönemin en umutla beklenen meyvesiydi. 10 yıllık bekleyişin ardından hem açık dünya oynanışıyla, hem de hikâye tarafıyla şahane bir FF XV'le karşılaştık. Bir daha bu kadar bekletme, olur mu..?



Tyranny
PC
Pillars'la gönülleri çalan Obsidian karanlık ve yine harika bir RYO'ya imza atmış.



TES V: Skyrim - Special Edition
PC, PS4, X-One
PC'de zaten modlar var, çok çok anlamlı değil ama konsolda Skyrim oynamak isteyenler için harika bir fırsat.



The Witcher III: Blood and Wine
PC, PS4, X-One
CD Projekt RED buna dördüncü oyun dese yerdik. Geralt'la son bir unutulmaz maceraya daha asla hayır denmez.



Pokémon Sun & Moon
3DS
Her oyununun efsane olmasını sağlayan formülde önemli değişikliklere gitmiş ama yine mükemmel olmuş!



World of Final Fantasy
PS4, Vita
Çok da sempatiye yaklaşamıyoruz böyle bıdı bıdı FF yan oyunlarına ama WoFF yadsıyamayacağımız kadar iyi.



Might & Magic VI
PC
Aşmış detay seviyesi, lineer olmayan oyun dünyası ve milyon çeşit fantastik yaratığıyla M&M serisinin zirvesi.

AKSİYON



DEAD RISING 4
PC, X-ONE

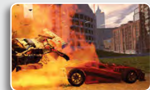
Binlerce zombi ve onları indirmekte kullanabileceğiniz müthiş yaratıcı sayısız yöntem. Aksiyon, korku ve mizahı çok acayip şekillerde bir araya getiren Dead Rising serisinin bu yeni üyesi formülü baştan yazmıyor ama en dolu dolu oynanışı ve en mantıklı yenilikleri getiriyor (zaman sayacını kaldırmak gibi!).



Hitman
PC, PS4, X-One
Bölüm bölüm yayınlandığı için çok oyuncunun radarından kaçtı ama aslında belki de serinin en iyisi.



Watch_Dogs 2
PC, PS4, X-One
İlk oyundaki ciddiyeti bir yana koymuş, biraz hipster, biraz punk, çok acayip, çok sağlam bir şeye dönüşmüş.



Carmageddon: Max Damage
PC, PS4, X-One
Kötü bir geri dönme çabası olan Reincarnation'ın toparlanmış hali. Hâlâ biraz kütük ama Carma nihayetinde!



Gears of War 4
PC, X-One
GeoW 4'te çok yenilik yok, daha önceki oyunlarda bulduğunuz şeyin daha fazlasını bulacaksınız. Ve bu iyi bir şey!



Guilty Gear Xrd -Revelator-
PC, PS4, PS3
"Alışması kolay, ustalaşması zor" dövüş oyunlarından değil. Alışması zor, usta falan da olamazsınız.



Onimusha 3: Demon Siege
PC, PS2
Bol kombolu hack'n slash'ler birdenbire kayboldu neden-se. Taş gibi bir klasiğe geri dönmek için güzel zamanlar.

Oyun tarihinin en hakkı yenmiş oyununu söyle ey editör! Çok vardır tabii ama hepsini kurtaramayız.

1. *Vagrant Story vardı Squaresoft'un. Abidik gubidik her şeyin yeniden yapımı gelirken onun boşlanmasına bayağı bozuğum. - EREN E.*
2. *Daha uygun bir isim aklıma gelip pişman olacağım ama Blade Runner'ın eski macera oyunu diyorum. - ERİM*
3. *Suikoden 2, bana göre tarihin en iyi J-RPG oyunu. Ama o unvanı FF7 gibi zırvalıklara veriyorlar. - EMRE S. (Neyse, bir şey demiyorum - Ö)*
4. *Black. PS2 döneminin en sağlam FPS'lerindendi, unutuldu gitti öyle. - SABRİ*
5. *Bütün Blizzard oyunları. Etrafta yeterince fanboy yok. - DENİZ K.*

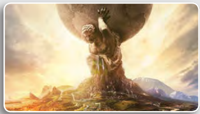
Oyun dünyasının daha çok erkeklerden oluşmasının basit ve kısa bir cevabı var mı sence?

1. *Eskilerin "o erkek oyuncağı, bırak bakayım sen" yaptırımı. - M. İHSAN*
2. *Yıllarca genç erkek oyuncu demografiğine pazarlanıp satılmış bir sektör var. Zamanla yaş grupları da cinsiyet grupları da genişleyecektir. - ALİ*
3. *Erkek zevklerine hitap eden oyunlar daha fazla. Mortal Kombat yerine Barbie giydirme oyunu yapsalardı o şekilde gelişirdi sektör. - BARAN*
4. *Çünkü erkekler her konuda kadınlardan daha üstün ve bir gün kadınları dünyadan yok edip sonsuza kadar yalnız ve mutsuz yaşayacağız! - ERİM*
5. *Çünkü biz erkeklerin oyun çağı hiç bitmiyor, sadece oyuncaklarımız değişiyor. Büyüyemiyoruz. - EREN E.*

Gerçek hayatta kendi kendine oynadığın saçma oyunlar var mı?

1. *Bazen sevdiğim bir oyun serisinin bütün oyunlarını bir turnuva ağacında kapıştırıyorum. Sıkıntıya birebir. - EMRE S.*
2. *Yeni bir şey aldığım zaman Link gibi havaya kaldırmak sayılır mı? - SABRİ*
3. *Kaykaya binerken bazen Tony Hawk oyunlarında puan topluyormuşum gibi hayal ediyorum. :) - ERİM*
4. *Yolda yürürken her kanalizasyon kapağına basmazsam ölüyorum :) Deli gömleği mi o? - M. İHSAN*
5. *Eskiden plakasında Z bulunan tüm araçları kötüydü. Hâlâ Z plaka görünce elimi tabanca yaptığım doğrudur. - TARIK*

STRATEJİ



Sid Meier's Civilization VI
PC
Bir uygarlık kolay kurulmuyor! Nice sabahlamalar, nice akmış gözler bizi bekler! O değil de, özlemişiz be arkadaş!



Shadow Tactics
PC
Commandos ve Desperados tarzında taktiksel ve aşırı zor oynanışı öylesine özlemişiz ki... Shadow Tactics yılın gizli şaheserlerinden.



Beholder
PC
Baskıcı bir devlette görevli bir memursunuz. Doğrularınızı ne kadar koruyabileceksiniz? Veya korumak istiyor musunuz?



C. Skylines - Natural Disasters
PC
En eski SimCity'lerden beri özene bezene yarattığımız şehri yıkmak ve yeniden toparlamak ayrı bir çekiciliğe sahip olmuştur zaten.



Tactics Ogre: Let Us Cling Together
PSX, PSP
Hem böylesine derin, hem böylesine etkileyici stratejiler o kadar nadir ki...

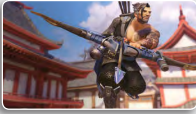
DVO & ONLINE



World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.



Fractured Space
PC
MOBA'lara ilgi duyan ama ağır oynanışa sahip, taktikselliğe önem veren bir oyun arayanlar ve de bilim kurgu hastaları için harika bir yapım.



Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



Destiny: Rise of Iron
PS4, X-One
Destiny'nin hikâyesi olduğunu, hem de bu hikâyenin çok güzel olduğunu hatırlatırken vuracak da bir sürü şey veriyor.



The Lord of the Rings Online
PC
Uzun zaman önce çıkmış olduğuna bakmayın, LotR seven geniş ve olgun kitlesi oyunu daha yıllarca canlı tutacak gibi.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Forza Horizon 3
PC, X-One
Dev bir oyun alanı, yüzlerce araç, yapacak sınırsız şey, çılgın bir oynanış... Arcade bir yarıştan ne bekliyorsanız FH3'te fazlasıyla var!



Farming Simulator 17
PC, PS4, X-One
Bazılarınıza şaşırtıcı gelebilir ama Farming Simulator serisi dünyanın en çok satan oyun serilerinden biri. Boşuna öyle değildir.



Planet Coaster
PC
"Bir şeyler kurma" oyunlarını yaygınlaştıran oyun RollerCoaster Tycoon'du ama yenisinde iş yok. Olay budur!

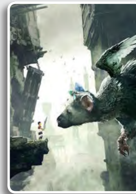


Eve: Valkyrie
Vive, Rift, PS VR
VR'ı en iyi kullanan oyunlardan, kokpite atlayıp uzayda it dalaşına girme hissini gerçekten veriyor.

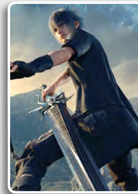


MechWarrior 2
PC, PSX, Saturn
Activision, iyi işlendiğinde mecha konseptinin Batı'da da tutabileceğini, fenomene dönüşebileceğini ispatlamıştı.

AYIN ALTIN OYUNLARI



THE LAST GUARDIAN



FINAL FANTASY XV



SHADOW TACTICS

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Şu sayfalarda rahatlıkla görebileceğiniz üzere bir Japon oyunları çığı başladı ve bu durum birkaç ay devam edecek.

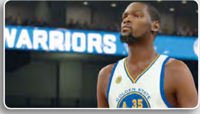
OCAK '17	
Hatsune Miku: Project DIVA Future Tone	10 Ocak
Gravity Rush 2	18 Ocak
Fate/Extella: The Umbral Star	20 Ocak
Resident Evil VII	24 Ocak
Kingdom Hearts HD 2.8	24 Ocak
Yakuza 0	24 Ocak
Tales of Berseria	27 Ocak
Digimon World: Next Order	27 Ocak
Disgaea 2 PC	30 Ocak
Double Dragon IV	30 Ocak
ŞUBAT '17	
Dynasty Warriors: God Seekers	1 Şubat
Nioh	8 Şubat
For Honor	14 Şubat
Sniper Elite 4	14 Şubat
Berserk and the Band of the Hawk	21 Şubat
Halo Wars 2	21 Şubat
Lego Worlds	24 Şubat
Torment: Tides of Numenera	28 Şubat



SANAT & SPOR



FIFA 17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni grafik motoruyla renklenen FIFA'nın oynanışı bu yıl yine daha iyiye gitmiş. Hikâye modu da hiç fena değil bu arada.



NBA 2K17
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Güçlü bir rakibi olmayınca rehavete kapılır sanırsınız ama hayır, NBA 2K serisi yine muhteşem olmayı sürdürüyor.



Football Manager 2017
PC
Çok mantıklı yeniliklerle geldi FM 2017 ama bu yenilikler %100 oturmamış. Yine de tabii FM'den bahsediyoruz. Oynatıyor meret.



Steep
PC, PS4, X-One
İyice demlenmemiş, tam oturmamış bir oyun Steep. Ancak hız hissiyle, girilebilecek bir sürü etkinliğiyle eğlendirmeyi fazlasıyla başarıyor.



Elite Beat Agents
DS
DS'in kalemini alın ve The Rolling Stones, Queen, Deep Purple gibi grupların müziğine ritim tutarak dünyayı kurtarın!

MACERA & BULMACA

The Last Guardian
PS4
Ico ve Shadow of the Colossus'un yapımcılarından sımsıcak, içten bir yapım daha. Eve bir Trico alıp beslemek isteyeceğinizi garanti ediyoruz.

Owlboy
PC
"10 yıl beklettikten sonra çıkanlar" silsilesinin ilk üyesi. Uçmak, dışlanmak ve arkadaşlık üzerine minik ve tatlı bir hikâye.

Batman the Telltale Series
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Ne alışıldık Telltale kalitesini ne de Batman atmosferini tam tutturabilmiş. Ha, sürükleyici mi? Kesinlikle, o konuda laf yok.

Candle
PC
Bayılmamanızın imkansız olduğu suluboya görselliği ve üst düzey oynanışıyla kült bir klasik mertebesine ulaşabilir.

Day of the Tentacle
PC, PS4, Vita
Eğer macera oyunlarını seviyorsanız oynamamanızın düşünülemeyeceği bir LucasArts klasiği. Yenilenmiş versiyonu da son derece başarılı.

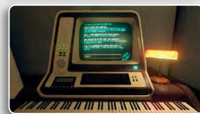
BİR GARİP OYUN



Super Mario Maker
Wii U, 3DS
Kendi Mario bölümünüzü tasarlayabildiğiniz ve tasarlanan bölümleri de direkt indirebildiğiniz oyun çoktan fenomen haline geldi.



Duskers
PC
Bu oyunun nasıl bir şey olduğunu görsellerinden anlamaya çalışıyorsanız, o iş zor. Ama denerseniz bağımlısı olursunuz.



Event[0]
PC
Yapay zekânın yönetimindeki, yıkılmış bir uzay üssünde geçen çok oyun var. Ama Event[0]'da o yapay zekâyla direkt sohbet ediyoruz.



Overcooked
PC, PS4, X-One
Arkadaşlarınızla mutfaktaki işleri bölüşün ve yemek yapın! Bazen de yanardağda yemek yapın! Bazen de yemek olun!



Garry's Mod
PC
Yani ne denebilir ki Garry's Mod için? İçinde her şey olan bir şey işte. "Bir sen ben yokuz" diyeceğim ama belki biz bile varızdır.



ONUR KAYA

LOGAN

Pençelerin kanla son dansı



Unutmak insanoğlunun uyuşturucusu değil mi şöyle bir bakınca? Arkamıza bakıp "ne kadar da uzun zaman oldu" diyemediğimizde kaybetmiş olmuyor muyuz bizi aklımızın labirentinden çıkartacak sicimin ucunu?

Yıl 2024. Dünyanın en güçlü zihni Professor Xavier, Alzheimer hastası. Mutantlar (yine) yok olmanın eşiğinde. Logan ise hem zihnen, hem de bedenen yorulmuş artık. Dünya da yorulmuş, insanlar da yorulmuş. Lakin hâlâ yapılması gereken bir şeyler var ve onları yapmak, tabii ki de dünyanın kendini yok edişine defalarca tanık olmuş ve bunların her birinden sağ çıkmış adamdan başkasına düşmeyecek.

Hugh Jackman'ı, Wolverine rolünde sever misiniz? Kendi adıma konuşursam, ben pek sevmem. Tabii rolüne bu kadar çok oturan ve o rolü bu kadar uzun süre üzerinde taşıyan bir başka oyuncu daha yok çizgi roman filmleri dâhilinde. Dile kolay, 18 sene geçmiş ama benim sebeplerim çok da sinemayla ya da Jackman'ın oyunculuk becerisiyle alakalı değil. Jackman'ın oynadığı Wolverine'in tam bir "jön" olması suratımı ekşitmeme sebep olmakta yıllardır. Çünkü Wolverine, 1975 yılında çizgi romanlarda ekibe katıldığı andan beri ziyadesiyle çirkin olan, asla ve kat'a laf söz dinlemeyen ama ölesiye (ya da öldüresiye?) tecrübeli ve bu tecrübenin getirdiği babacanlığı üzerinde taşıyan bir karakter. Asla esas oğlan değildir ama hep esas oğlandan daha çok sevilmiştir. Filmlerde esas oğlan kalıbına sokulması yüzünden de, o babacanlığı beyaz perdede hiç göremedik biz. Tabii Logan fragmanını izleyene kadardı bu.

Filmde gördüğümüz küçük kız, muhtemelen bildiğiniz üzere Wolverine'in dişi klonu, Laura Kinney, nam-ı diğer X-23. Logan ile arasındaysa muhtemelen Xavier'ın da teşvikiyle gelişecek bir baba-kız bağı olacak. Şu haliyle bile film, gerek Profesör X'in hastalığı, gerek işleneceği bariz olan ebeveynlik teması ile tematik ve duygusal yükü bazında güçlü duruyor. Burada ufak bir teori-temenni iliştirmem gerekirse; fragmanda bir sahnede Wolverine'in yüzünü göremediğimiz bir düşmanla "pençe pençeye" geldiğini görüyoruz. Pençelerin üçlü olup tek sıra halinde olmaması ve sahnenin kurgusu Wolverine'in gerçek çocuğu Daken'ı getiriyor akla. Wolverine, Daken'a elinde olmadan babalık edemiyor çizgi romanlarda. Yani film kartlarını doğru oynayıp, ebeveynlik temasını Daken'ı da kullanarak çift taraflı işlerse, Logan'ın bizi daha bile derinden vurma şansı var.

Dergide fazla sert gömmemek adına, 20th Century Fox'un X-Men filmleriyle ilgili bir şeyler yazmaktan genelde kaçınıyorum. "**Brian Singer** ile **Simon Kinberg**'ı bulsam bir kaşık suda boğarım" diyeyim de anlayın bu konudaki hislerimi. Kişisel olmayan ve katılacağınızı düşündüğüm diğer söylemim ise şu; beyaz perdedeki X-Men evreni, tam anlamıyla bir devamlılık faciası. Farklı yönetmenlerden hiçbirinin birbirini sallamadığı, hatta Apocalypse'le Brian Singer'ın kendi koyduğu sahneleri bile yok saydığı bir film serisi izledik biz. Bu yüzden, yönetmen **James Mangold**'un "bizden öncekilerin verdiği kararlarla sınırlanmak istemedik" demesini olumsuz değil, tam aksine umut vaat edici bir nokta olarak görüyorum.

Filme, Fox filmlerine genelde yaptığımın aksine ılımlı bir şekilde yaklaşmak için bir diğer sebebimse; Logan'ın hiç de seri üretim bir süper kahraman filmi gibi durmayışı. James Mangold'un önceki filmi batırdığı çok bariz ama kendisinin ortalama üzeri filmleri var. Dolayısıyla adamın olayının süper kahraman filmi çekmek olmadığını varsayabiliriz rahatlıkla. Bu yüzden Logan'a yönelik farklı yaklaşımı, hepimizin kokladığı o farklı hava, üstüne bir de filmin 17 yaş sınırlamasına sahip olması; Hugh Jackman'ın karaktere vedasını, beklemediğimiz kadar iyi yapabilir. Ha defalarca ağzım yandığı için ben yine de umutlarımı yüksek tutmuyorum, orası ayrı.

YÖNETMEN: James Mangold **OYUNCULAR:** Hugh Jackman, Patrick Steward, Dafne Keen, Richard E. Grant, Boyd Holbrook, Stephen Merchant



REAVERS

Filmin düşman kadrosunda Donald Pierce ve Reavers grubunun olacağı açıklandı. Açıklanan bir başka şey de, filmin bolca CGI kullanan diğer yapımların aksine daha az yeşil perde içereceği şeklinde. Bu iki açıklama aslında birbiriyle epey çelişiyor çünkü normalde Reavers, liderleri Donald Pierce da dâhil, tamamı cyborg üyelerden oluşma bir grup. Dolayısıyla, çizgi romanda oldukları şekliyle beyaz perdeye aktarılmaları durumunda epeyce bilgisayar efektine ihtiyaç var. Fragmanda Pierce'ın sadece kolunda sibernetik parçalar olduğunu gördük ve diğer üyelere dair pek bir ipucu elimizde yok. Filmde ufak bir ekip olmaktan ziyade, Essex Corp'un emrindeki bir paralı asker grubu olarak da sunulacaklar gibi duruyor zaten.

X-23'ÜN GELECEĞİ

Hugh Jackman'ın bu filmle Wolverine karakterine veda edeceği sır değil. Lakin, Fox muhakkak yerine birini geçirmek isteyecek. 18 senenin ve rolü üzerine yapışan bir Jackman'ın ardından oyuncu değişimi yapmak yakışık almayacak. Bu yüzden de yeni Wolverine anladığımız kadarıyla X-23 olacak ama bunun nasıl işleneceği merak konusu. Sonuçta Logan'ın geçtiği süre zarfında Laura henüz çocuk ve film gelecekte geçiyor. Bu noktada tamamen o dönemlerde geçecek yeni bir X-Men serisi mi kurgulanacağı sorusu akla geliyor elbet ama Fox'un şu raddede o kadar ilerisini planladığını sanmıyorum, sanamıyorum çünkü zerre planlı programlı hareket etmediler şu güne dek. Diğer bir olasılık ise, Laura'nın kurtarılmak amacıyla bir şekilde Logan tarafından geçmişe gönderilmesi. X-Men çizgi romanlarında böyle durumları sık sık gördük bugüne kadar, o yüzden evrenin geleceği açısından mantıksız olmaz. Lakin böyle bir senaryo tercihi, şu filmin tonuna ne kadar gider diye de düşünüyor insan.

EREN ERYÜREKLİ

ZEKİ BİLİM KURGULARIN YÜKSELİŞİ

Major Tom'dan yer kontrole: "Burada durumlar gayet iyi"

Son 15-20 yıldır fena halde serzenişte bulunduğumuz bir konu filmlerin genel izleyici kitlesine uysun diye "aptallaş(tırıl)ması". Karşımıza çıkan her *The Matrix* için elimize 5 tane *Transformers* tadında içi boş filmin gelmesi. Arada bir beynimizi zorlayacak, elindeki konsepti iyi işleyen bilimkurgulara da ihtiyaç var.

The Matrix'in yanına, *Equlibrium*, *Dark City*, *Minority Report*, *Children of Men* ve *Gattaca*'yı koyduğumuzda aşağı yukarı 10 yıllık kısır sayılabilecek bir dönemden geçtiğimizi görüyoruz bilimkurgular adına. 2009'daki Moon ile beraber tekrardan şahlanan türün özellikle uzayla alakalı olan öykülerinde sayıca ve kalite bakımından yaşanan artış ise göz yaşartacak seviyede.



Son 5-6 yıla baktığımızda üst üste gelen zeki bilimkurguların gayet iyi hasılatlar yapıp, iyi de eleştirileri cebine koyduğunu görüyoruz. *Moon*'un akabinde gelen *Avatar* her ne kadar klişe bir öykü anlatsa da içerdiği bilimkurgu atmosferini çevreci mesajıyla harmanlamasını bilmiş ve kitleler tarafından benimsenmişti. Üstüne gelen *District 9*, *Source Code*, *Looper*, *Predestination* gibi yapımlar zamanın birey üzerindeki etkisine vurgu yapan, gerçekten yaratıcı filmlerdi. Bunların yanına aksiyonuyla öne çıkan ama sağlam bir feminist ve çevreci mesajı da iletmeyi ihmal etmeyen *Mad Max: Fury Road*'u koyalım ve yapay zekâ üzerine çekilmiş en iyi filmlerden *Ex Machina*, *Her* ve *Automata*'yı da unutmayalım. Ayrıca bu yıllarda sağlam bir geri dönüş yapan *Planet of the Apes*, *Star Trek* ve *Star Wars* serilerini de es geçmemek lazım.

Az önce bahsettiğim uzayla ilgili öyküler ise resmen Rönesanslarını yaşıyorlar. Üst üste izlediğimiz *Gravity*, türe kusurlu da olsa sıkı bir dönüş yapan Ridley Scott'ın eseri *Prometheus*, çaycıda simitçide her yerde konuşulan ve insanların ilgisini tekrardan bilime çeken *Interstellar* (ki bu film Christopher Nolan'ın *Inception*'la beraber türe yaptığı sağlam katkıların ikincisi oldu), eğlendirirken zekâsına hayran bırakan son Ridley Scott şaheseri *The Martian* ve tabii ki bu yılın sonunda izlediğimiz zihin açan *Arrival*'ı da hesaba kattığımızda dünyanın yükselen sorunlarından iletişimsizlik, küresel ısınma, muhafazakarlık ve kişisel izolasyonun her biri için neredeyse bir film çekildiğini görüyoruz.

Burada özellikle *Arrival* için bir parantez açmak gerekirse direkt olarak insanlar ve ülkeler arasındaki iletişimsizlik sorununa değinen film bence bir miladı da beraberinde getirdi. Evet, *Interstellar* daha çok konuşulmuş, seyirci nezdinde daha çok yankı bulmuş olabilir. Fakat bilimsel teorilerin anlatıldığı kısımlar haricinde aslında oldukça sığ ve aşırı duygusal bir hikâye anlattığını da *Arrival* sonrası fark ediyorsunuz ister istemez. Bu elbette filmin kötü olduğu anlamına gelmiyor fakat uzay-zaman hakkında bir yapımın bize biraz daha iri kemikler sallaması lazımdı kemirmek için. Bu dediğimi başaran *Arrival*'ın özellikle dil, iletişim ve seçimlerimiz konusunda gerçekten de söyleyecek yeni şeyleri vardı ve bu fikirleri yansıtışı yönetmen Denis Villeneuve'ün sinemasal dehasıyla mümkün olmuştu.



Önümüzdeki yıl ise şimdiden harika görünüyor. Yine bir Denis Villeneuve yapımı olan ve uzun yıllardır beklenen *Blade Runner 2049*, Ridley Scott'ın *Prometheus*'la ilk *Alien* filminin arasını kapatacak olan filmi *Alien: Covenant*, *War for the Planet of the Apes*, yüksek bütçeli, iddialı anime uyarlaması *Ghost in the Shell* ve Luc Besson'un ilgi çekici çizgi-roman uyarlaması *Valerian* 2017'de bizlerle olacak. İşin salt eğlencesinde olanlar için ise *Guardians of Galaxy Vol.2*, *Star Wars: Episode VIII*, *Transformers: Last Knight*, *Thor: Ragnarök* ve *Power Rangers* filmleri hazır ve nazır olacaklar. Eh, bilimkurgu hayranları için güzel zamanlar bunlar, tadını çıkarın!



MAYMUNLAR CEHENNEMİ'NE TANIDIK BİR YÜZ

İlk iki filmiyle gayet başarılı bir çizgi tutturan Andy Serkis'li Maymunlar Cehennemi reboot serisi üçlemeyi tamamlayacak olan War for the Planet of the Apes'e geçmişten bir doping yaptı. Fragmanlarda görülen sarışın kız çocuğunun adının Nova olduğu açıklandı en son ve hayranlar bu isme hiç de yabancı değiller. Nova 1968 yapımı ilk filmde ve devamında olan dilsiz ve vahşi bir insan karakteriydi. Bu bağlantı akıllara "acaba yeni seri eskileriyle bağlantılı mı olacak?" sorusunu getirerek heyecan yaratsa da karakterin farklı bir şekilde işlenmesi ve bir saygı duruşundan ibaret olması da gayet mümkün tabii. Yalnız eski seriyle bağlanırsa çok keyifli olur, o da ayrı konu.



BLADE RUNNER 2049'DAN GÜZEL HABERLER VAR!

Neredeyse 30 yıldır çekilmeye çalışılan Blade Runner'ın devam filmini nihayet önümüzdeki Ekim ayında izleyeceğiz. En son Arrival'la sinemalara konuk olan yönetmen Denis Villeneuve'ün dediğine bakılırsa filmde masraftan kaçınmayarak 5-6 yeşil ekranlı sahne haricinde tamamen gerçek dekorlarla çalışılmış. Buna filmin R-Rated yani 17 yaş üstü sınırlamaya tabii tutulacağını da eklersek hayli dişli ve gözünü budaktan sakınmayan bir devam filmi bizi bekliyor gibi. Yönetmen cephesindeki bir diğer gelişme de geçen ay haberini yaptığımız Dune'un filmiyle ilgili. Eskiden beridir bir Dune filmi çekmek istediğini söyleyen yönetmene olumlu cevap yapımcı Legendary'den gelmiş ve ön görüşmelere başlanmış. Ne diyelim Denis, bilimkurgu sinemasının geleceği sana emanet gibi, yürü aslanım kim tutar seni.



CARRIE FISHER'A VEDA ETTİK

2016 özellikle ünlü ve sevilen insanların ölümleri düşünüldüğünde baştan sona berbat bir yıldı. Efsane müzisyen David Bowie'nin gidişiyle başlayan yıl, bitirici darbeyi ise çok sevdiğimiz Prenses Leia'mız Carrie Fisher'ı aramızdan alarak vurdu. Uçaktayken geçirdiği kalp krizi sonucu 4 gün yaşam savaşı veren Fisher 27 Aralık günü hayata gözlerini yumdu. Oyunculuğu dışında pek çok filme senaryo doktorluğu da yapan bu ikonik aktris birkaç jenerasyona ilham ve umut kaynağı olmuştu. Oyuncuyu 2017 sonunda gelecek olan Star Wars: Episode VIII'de son bir kez daha Leia rolünde izleyeceğiz. Güç onunla olsun.

MUMYA, UNIVERSAL'IN "MONSTERVERSE"ÜNE GİRİŞ FİLMİ OLACAK

Bizi oldukça şaşırtan bir fragmanla gün yüzüne çıkan Tom Cruise'lu The Mummy akabinde gelecek canavar filmlerine de giriş mahiyetinde olacak. Universal şirketi 1920'lerden beri gelen sağlam bir korku filmleri geleneğine sahiptir ve bu geleneği nihayetinde tüm canavarların birleşeceği, devamlılık arz eden filmlerle diriltmek peşindeler. Ekipte kimler yok ki; Dracula, Frankenstein, Kara Göl'ün Yaratığı, Kurt Adam, Dr. Jekyll ve Görünmez Adam gibi korku türünün klasik canavarlarını peş peşe izleyeceğiz. Son olarak fragmanda gördüğümüz Russell Crowe'un Dr. Jekyll rolünde olduğunun onaylanması da heyecanı arttırdı. Canavarlar cephesindeki sinyaller şimdilik iyi, 2017 model kadın Mumya'mızın başarısı diğer filmlerin akıbetini de belirleyecektir.

ARENAMIZA TEKRAR HOŞ GELDİNİZ SEVGİLİ OYUNGEZERLER! SİZLERDEN GELEN OLUMLU YORUMLARLA KAPIŞMALARIMIZ DEVAM EDİYOR. BU AY MEVZUYU BİRAZ DAHA ÇEKİŞMELİ KILACAK RAKİPLER VAR ELİMİZDE. HATTA DEYİM YERİNDEYSE TAM BİR "KURTLAR SOFRASI"NA BUYUR EDİYORUZ SİZLERİ. AMAN POSTU KAPTIRMAYIN HA!

EREN ERYÜREKLİ

D-DOG

Big Boss'un sadık yardımcısı D-Dog onu ormanlardan bulup kurtaran sahibine önce sevgisini sonra da hizmetini sunmuştu. Standart bir Husky boyutunda olan bu cengâver kurt köpeği düşman birliklerine karşı çok dayanıklı olmasa da zamanla bıçak kullanmayı, iz sürmeyi öğrenip oldukça tehlikeli hale gelecekti. Kendisini teke tek mücadelede diğer hayvanlara karşı görmedik belki ama özellikle gizlice yapabildiği ölümcül saldırılarla rakiplerine kök söktürebilir.

EKİP ÇALIŞMASI: ★★★★★★
ZEKÂ: 5/6
DAYANIKLILIK: 4/6
GÜÇ: 4/6

HUAN

Game of Thrones'daki Jon Snow'un kurdu Ghost'u andıran bu ulu kurt köpeği İlk Çağ'da Valar'ın av tazısıydı. Daha sonra Feanor'un oğullarından Celegorm'un yandaşı olan Huan da Mandos'un Laneti'nden nasibini aldı. Elflerle birlikte Orta Dünya'da yaşamını sürdüren bu ufak bir at kadar iri arkadaşın Beren ve Luthien'in öyküsünde Sauron pataklamışlığı vardır. Gücü tartışılmaz olsa da pek atik değildir. Sahibine karşı dönen bir köpektir (haklı nedenleri olsa da) ve bu özelliği onun tek dezavantajı olabilir.

EKİP ÇALIŞMASI: ★★☆☆☆☆
ZEKÂ: 5/6
DAYANIKLILIK: 6/6
GÜÇ: 6/6

KURT

Yıllarca Tarkan'ın "Atıl Kurt!" nidalarını karşılıksız bırakmayan, nice Hain Kostok'ları, Bizanslıları alaşağı eden bu sevimli köpeğe nesillerdir neden "Kurt" denildiğini anlayamasak da bu ona olan sempatimizi azaltmaz. Düz duvarlara tırmanan, 2-3 askeri tek başına alan, sütuna kement bağlayıp yukarı adam çeken (cidden) bu yılmaz zekâ küpü hayvancağız filmlerde tüm geyik butlarını Tarkan götürdüğü için biraz cılız kalmıştır. Ama bu güç eksiğini aklıyla ve sadakatiyle kapatan Kurt arenamızın sürpriz yapabilecek katılımcılarından biri kesinlikle.

EKİP ÇALIŞMASI: ★★★★★★
ZEKÂ: 6/6
DAYANIKLILIK: 3/6
GÜÇ: 3/6

VE KAZANAN... D-DOG!

Huan'ın diğerlerinden epeyce üstün olan gücü D-Dog ve Kurt'u bir süre yıldırsa da çabuk toparlandılar. Bu seferki arenamız taşlık ve kayalık bir arazi olduğu için biraz ağır kalan Huan, bakıp işin böyle yürümeyeceğini gören D-Dog ve Kurt'un kombo saldırılarına maruz kalıyor, birine pençe atacakken ötekisi saldırıyordu. En sonunda yılıp "sizin gibi dünkü çocuklarla mı uğraşıcam bi' gidin işinize!" dediği rivayet edilir ulu kurdun arkasını dönüp arenayı terk etmeden önce.

Az önce ortak rakiplerine karşı sağlam bir takım oluşturan Kurt ve D-Dog şimdi teke tek kalmış ama bir hayli de yorulmuşlardı. Az biraz daha gücü kalmış olan D-Dog son bir saldırı ile Kurt'u yere yıkıp böğrüne patisini bastığı anda savaşın galibi de tescillenmiş oldu. Akabinde ise mağlup ve galip birlikte leziz koyun butlarını götürürken görüldü. Eh, iyi ekip oldular demiştik, değil mi?

SPAWN: KLASİK SERİ #1

YAŞASIN BAĞIMSIZ ÇİZGİ ROMAN DEVRİMİ!

Yıllar sonra, *Spawn*'ı Türkiye'de tekrar görmek büyük keyif. Todd McFarlane'in doksanlarda dönemin süper kahraman kalıplarından sıkılarak yarattığı tasarım harikası karakter ülkemizde tekrardan çıkmaya başladı sonunda. O zamanlar *Spider-Man* üzerinde çalışıp fazla şiddet içerikli çizdiği için Marvel'la papaz olan McFarlane'in biricik evladı yıllar sonra hâlâ ayakta!

Zamanında çizgi roman piyasası iki büyük firma arasındaki savaşla dönerken, bugün Image sayesinde yazar ve çizerlerin kendilerini gösterebildiği üçüncü bir "büyüğün" olmasının ardındaki en büyük sebeplerden *Spawn*. Bu yüzden günümüz çizgi roman sektörü içerisinde çok önemli bir yeri var ama tek güzelliği bu değil. Ben kendi adıma genelde yazar odaklı bir okur olsam da sadece çizimleri için okuduğum şeyler de var ve *Spawn* bunlara dâhil. Döneminin ana akım çizgi romanlarına kıyasla daha vahşi ama aynı anda daha karikatürize çizimler barındıran *Spawn*, bu anlamda gerçekten bir mihenk taşı. McFarlane'in gördüğünüz an tanıyabileceğiniz çizgileri olaylara hayat verip karakterlerden hayat alırken görevini çok iyi yapıyor. Bir doksanlar klasiği olarak figürlerdeki stilize orantısızlığı olabilecek en iyi şekilde kullanıyor.

Lakin ne yazık ki yazarın da McFarlane olması ve *Spawn*'ı tam da doksanlarda yazmış olması eserin birazcık topuğuna sıkıyor. Çünkü *Spawn*, ikinci bir doksanlar alışkanlığı olarak bol yazılı diyaloglar ve melodrama dolup taşıyor. Hikâyenin geneli de pek ahım şahım denemez. O yüzden çağdaşı diğer çizgi romanlara ne derece alışık olduğunuza göre alın ya da almayın. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Bildik intikam hikâyesi çığır açmasa da sırf yaratıcı konsepti ve harika çizimleri için bile alınır.

★★★☆☆





ANIMAL MAN

MEALİ: HAYVAN ADAM!

Bilen bilir, *Animal Man*'in pek çok farklı serisi var. Benim burada bahis ve tavsiye edeceğimse DC'nin kaçık yazarı Grant Morrison'ın seksenli yılların sonunda yazdığı, kronolojik olarak DC'nin ilk "reboot" macerası olan *Crisis on Infinite Earths*'ün hemen ardından gelen 26 sayılık kısım. Öncelikle söylemek gerekir ki *Animal Man*, Grant Morrison'ın beyni allak bullak eden diğer pek çok eserine kıyasla okuması çok daha rahat bir seri. Pek çok farklı temayı gayet yerinde işliyor ve bunu yaparken "eşsiz" unvanını da kazanıyor bir yandan. Buddy Baker ile aile babası bir süper kahramanın hikâyesi olarak daldığımız *Animal Man*, yeri geliyor kuantum fiziğine göz kırpıyor, yeri geliyor mistisizme dalıyor. Bir yandan da bize gücünü hayvanlardan çeken ve bu bağlamda hayvan haklarını da savunan bir kahramanın hikâyesini anlatarak yazıldığı dönemden yıllar sonra bile taze hissettirmeyi başarıyor. Tabii *Animal Man*'i ilginç yapan sadece işlediği temalar değil, aynı zamanda bunları işleme tarzı. Anlatarak sürprizini kaçırmak istemiyorum ancak Morrison, dönemi için epey deneysel sayılabilecek anlatım teknikleri kullanmış diyebilirim. Özellikle beşinci sayı olan "Coyote Gospel" ve final sayısı bu bağlamda gerçekten çok hoş.

Tek bir sabit çizerin elinden çıkma olmayan çizimlerimizse öykünün kalitesinde kendileri çok gösteremeseler bile gayet sade ve yeterliler. Bir yerde geri çekilip yazılı anlatıma yol gösterdiklerini söylemek de mümkün aslında. *Killing Joke*'un çizimlerini yapan Brian Bolland'ın çizdiği harika kapaklarsa tam tersine çok vurucu ve çok akılda kalıcı. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Ana akımın çemberinden çıkamayan popüler kahramanlardan yorulduysanız, az bilinen bu DC karakterinin en bilinen dönemine göz atmak isteyebilirsiniz.

★★★★☆



EMRE KARAOĞLU

YÖNETMEN: Travis Knight Oliver Stone **OYUNCULAR:** Joseph Gordon-Levitt, Melissa Leo, Zachary Quinto **IMDb NOTU:** 7,4

SNOWDEN



Gerçekleri özgürlüğü ile takas eden adam

Bir çoğumuzun birkaç yıl önce Amerikan İstihbarat Servisi (NSA)'den bilgi sızdırmasıyla adından haberdar olduğu **Edward Joseph Snowden**'ın hayatının bir bölümü Amerika'nın en anti-militarist yönetmenlerinden biri olan **Oliver Stone** tarafından dramatize edilerek beyaz perdeye uyarlandı.

Açıkçası 2004 yılında çektiği *Kalın Kaşlı Alexander*'la başlayan, George W. Bush'un başkanlık hikâyesini anlatan *W.* ile devam eden, *Wall Street* devam filmi ve *Savages*'la "Oliver bey kendinize gelin lütfen" dedirten kötü filmlerine neredeyse alışıyorduk (belki de çoğumuz alıştı duruma) ki *Snowden*'la "işte özlediğimiz Oliver Stone bu" diyebildik. Oliver Stone'u Oliver Stone yapan şeylerden biri bence biyografimsi filmleri. Araştırma kısmı çok iddialı olan Stone'u maalesef kalemi güçlü yönetmenlerden ayrı tutmak durumunda kalıyorum her defasında. Gerçi Stone'nun hem yazdı hem yönetti adamlarından olmadığı gerçeği de var ortada, yani bundan çıkardığım sonuç şu; Oliver Stone çalıştığı yazar ekibinde yanlış tercihler yapıyor (*Natural Born Killers* hariç, onun senaryosu Tarantino'nun).

(Şöyle bir not da ben düşeyim buraya: Oliver Stone aslında senaristlikten gelme bir yönetmen ve gençliğinde henüz kendi filmlerini yönetmez iken Scarface, Conan the Barbarian ve Midnight Express gibi filmlerin senaryosunu yazıp Oscar kazanmışlığı var. Ha sonraki dönemine baktığımızda kaleminin zayıfladığını görüyoruz orası doğru. Snowden ile formuna dönmesiyse mutluluk verici - Eren E.)

Edward Snowden için ABD tarihindeki en büyük sızıntıyı yaptı deniliyor. E haliyle bir babayiğit bunu filmi yapacaktı ve bu da Oliver Stone oldu. Snowden, kimine göre kahraman, kimine göre vatan haini; hatta en büyük vatanseverlerden biri olduğunu iddia edenler de mevcut. Bu durumu pek güzel özetlemişler filmde. Yapım sıkıcı bir biyografiden çok politik gerilim sularında yüzüyor. Bunda rolünün hakkını veren Joseph Gordon-Levitt'in de yüksek oktan oyunculuğunun ve sıkı kurgunun payı büyük. Hem mahremiyet diye bir şey yokmuş gibi, hem de "Nasıl olacak ya, koca Pentagon elin adamını mı takip edecek?" diye düşünüyoruz. Açıkçası *Snowden*, bu yıl bitmeden gelen en sessiz sedasız ama en günümüz dertlerini anlatan yapımlardan biri. Ulusal Güvenlik, kişilerin özeline devlet gözetlemesi, hükümetin transparanlığı gibi konularda zihin açıcı anekdotlar da filmde yer almış. İzledikten sonra (ilginizi çekerse hakkında birkaç metin okuyarak vs.) siz karar verin bu tartışmalı adam hakkındaki hislerinize. Marvel ya da DC sinematik evreninde göremeyeceğimiz modern zaman kahramanlığının en iyi timsali *Snowden*. Daha iyi bir Julian Assange filmi için ise beklemedeyiz halen.

EDİTÖRÜN NOTU: Oliver Stone eski formunda film yapmış baylar bayanlar. ★★★★☆

BAŞARILI OLİVER STONE BİYOGRAFİLERİ



NIXON *(1995)*
Anthony Hopkins'in şahane Nixon performansı için bile birkaç kez daha izlenir. Ünlü Amerikan Başkanı'nın hayatını anlatan film özellikle Watergate skandalı üzerinde durarak Nixon'ın çöküş dönemine odaklanıyordu. Westworld sonrası Anthony Hopkins ve Ed Harris'i özleyenler varsa, ikisi bir arada yine :)



THE DOORS *(1991)*
Val Kilmer'ın Jim Morrison rolünü resmen yaşadığı ve çoğumuzun gençlik günlerinin favori filmi The Doors hâlâ tartışılan yönleriyle dikkate değer bir biyografi. Bence şimdiye kadar yapılmış en iyi yaşam öykülerinden olduğu gibi, Val Kilmer'ın efsane yıllarına bir bakış atmak için de seyredilebilir.



BORN ON THE FOURTH OF JULY *(1989)*
Tom Curise, Vietnam gazisi olan Ron Kovic'i canlandırıyor. Vietnam savaşında yürüme yetisini kaybeden Kovic'in hikâyesi en az Platoon kadar anti-militarist ve çarpıcı. Zamanında epeyce tartışmaya neden olan filmin yönetmenine 3. Oscar ödülünü getirdiğini belirtelim.

○ **YÖNETMEN:** Antoine Fuqua ○ **OYUNCULAR:** Danzel Washington, Chris Pratt, Ethan Hawke, Haley Bennett ○ **IMDb NOTU:** 7.0



MAGNIFICENT SEVEN

Bir grup silahşorun toparlanıp gariban bir köyü kahramanca savunması mevzusu günümüz normlarında inandırıcılıktan yoksun bir hal almış bana kalırsa. 1956 yılında *Seven Samurai* ile sinemada ilk ve halen en başarılı tezahürünü gördüğümüz bu furyanın son halkası (daha doğrusu orijinal filmin Amerikan yeniden çevriminin yeniden çevrimi olan) **Magnificent Seven** geleneği bozmayarak her biri ayrı başrol oynayabilecek bir kadroyla önümüze gelmiş.

Danzel Washington başta olmak üzere, tüm oyuncular gayet başarılı. Vahşi Batı'nın epik manzaraları, bütçeli geniş plan çekimler ve sağlam dublör numaraları da filmi izlenir kılıyor. Lakin sorun şu ki; tüm bu elementleri bir araya getiren senaryo zayıf kalmış ve finaldeki devasa çatışma sahnesi heyecan yaratmaktan ziyade "bitse de gitsek" kıvamında seyrediyor. Son olarak *Yedi Samuray*'ın mazlumları, ezilenleri yücelten ve adaletin tecellisine vurgu yaptığı anlamlı mesajı burada basit kahramanlık payesine indirgenerek hayli yara almış. Oyuncular, aksiyon ve görsellik için bakılır, onun harici es geçebilirsiniz. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Yer yer eğlenceli ve çok iyi performanslara ev sahipliği yapsa da, potansiyelini harcayan bir yapım. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Chan-wook Park ○ **OYUNCULAR:** Tae-ri Kim, Min-hee Kim, Jung-woo Ha ○ **IMDb NOTU:** 8,1

HANDMAIDEN

İntikam üçlemesi ve tabii ki bu muhteşem üçlemenin efsane üyesi Oldboy'la tanıdığımız hasta yönetmen Chan-wook Park'ın yeni filmi The Handmaiden. Zengin bir kadın, onun parasının peşindeki bir üçkâğıtçı (yani sadece parasının peşinde değil de neyse şimdi) ve de kadını adama âşık olduğuna ikna edebilsin diye adamın kadının yanında işe başlattığı bir hizmetçi arasında geçiyor mesele. Çok pis ters köşelere yatıran filmin kan ve özellikle de cinsellik açısından hiç eli sıkı olmadığını da not etmiş olayım. Açıkça söylemek gerekirse bazen kendinizi konulu porno izliyor zannedebilirsiniz (ailenizle izlemeyiniz). Zor bir film ayrıca The Handmaiden. Çok ağır bir anlatımı olduğundan değil de, yönetmeni tanıyanlar bilir, farklı bir gerçeklikte geçiyor gibi resmen film; sahne tasarımları, diyaloglar falan bir acayip. O gerçekliğe adapte olabilirim derseniz buyurun. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: Özgürce takılmış Chan-wook Park, farklı şeylere açıksanız iyi bir tecrübe. ★★★☆☆



○ **YÖNETMEN:** Timur Bekmambetov ○ **OYUNCULAR:** Jack Huston, Morgan Freeman, Toby Kebbell, Haluk Bilginer ○ **IMDb NOTU:** 5,7

BEN-HUR





Hollywood Genel Müdürü "Ya şu yeniden yapımlardan zevk alan bir tek Emre kaldı, bari onu da tiksindirelim de gidip Tekel Bayii açalım," şeklinde bir karar almış olsa gerek ki bu ay da önüme *Ben-Hur* geldi. Keza filmin sonuna doğru aşırı doz sıkıcılık ve damardan alınan kötü CGI yüzünden koma halinde buldu eşim beni. Hayır, Charlton Heston'un oynadığı klasik versiyonunu da pek bir severim hani, şu filmi çekecek insanda önce bir ataya saygı olur yahu.

Efendim filmimiz, *Ben-Hur*'un meşhur öyküsünü zaten 10 numara anlatan bir film varken üzerine hiçbir şey eklemeden tekrar anlatan deneysel bir çalışma kısaca. *Ben-Hur*'un Flash TV versiyonu diyebiliriz yani. Film bu baştan savma anlatımı fragmanda konuşkan, fakat filmde dilsiz bir Haluk Bilginer ve beyaz kot pantolon giyen kadınlarla yapıyor (biliyorsunuz beyaz kot modası İncil ile birlikte geldi zaten). *Ben-Hur*'un İsa'yı görür görmez 1 dakika içinde Hıristiyan olması da Kara Murat filmlerini aratmıyor. Hepsinin üstüne karizma fakiri aktörlerin ruhsuz oyunculukları ekleniyor bir de.

Fakat en kötüsü de ne biliyor musunuz? Film sinema sektörünün 50 yılda ne kadar geriye gittiğini ispatlamak isteyen bir tez çalışması olmuş. O canım savaş arabalı aksiyon sahnesini adamlar 1959'da dublörler ve pratik efektlerle efsane olacak şekilde çekmişken bu adamlar 2016'da berbat CGI efektlerle gazoz olmuşlar. Duygusuz, ölümüne sıkıcı, kendi kimliği olmayan ve neden çekildiğini anlayamadığım bir film bu. **-Emre S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bunu izleyeceğinize gidin 11 Oscar'lı klasiğin herhangi bir kısmını izleyin daha iyi. ★☆☆☆☆

YILIN FİLMLERİ

2016'nın ormanları, tavşanları, gitarları, İsviçre çakıları...

ARRIVAL

YÖNETMEN: Denis Villeneuve **OYUNCULAR:** Amy Adams, Jeremy Renner, Forest Whitaker

Uzaylılarla temas dendiğinde aklımıza özgün şeyler gelmez. Oysa o "*ilk temas*"ın yaşanma biçimi belki de en önemli andır. Contact hariç, bugüne kadarki filmlerde derdimiz hep istila olmuştu. Ted Chiang'ın *Story of Your Life* adlı öyküsünden uyarlanan Arrival ile tüm normlar yerinden oynadı. Öyle ki uzun zamandır taze bir şeyler görmemiş beyinlerimiz film boyunca sürekli çalışma gereği duydu ve varlıklarını hatırladık usta işi senaryo sayesinde. Arrival bize bir dilbilimcinin dünyanın 12 farklı noktasına inmiş uzaylılarla iletişim kurmak için zamana karşı yarışmasını ve dillerini öğrenmesini öyle bir anlatıyordu ki 2016'nın en vurucu filmlerinden biri oldu. **-Hazal**



HUNT FOR THE WILDERPEOPLE



YÖNETMEN: Taika Waititi **Oyuncular:** Sam Neill, Julian Dennison, Rima Te Wiata

Doğada geçen öyküler beni her daim cezbetmiştir. Yeni Zelanda'nın o kendine has peyzajlarını arka plana atıp öne de gayet insani bir öyküyü koyan Hunt for the Wilderpeople da buna istisna olmadı. Yetimhaneden çıkan Ricky'nin onu evlatlık alan yaşlı sayılabilecek çiftle yaşamı olarak başlayan öykü her dönemecinde sizi şaşırtan bir yol filmine dönüşüp başrol oyuncularının içten performanslarıyla değerleniyordu. Tabii bu sırada gangsta sevdalısı Ricky gibi harika bir karakteri de sinema külliyatına armağan etmeyi unutmuyordu. **-Eren E.**

TRAIN TO BUSAN

YÖNETMEN: Sang-ho Yeon
OYUNCULAR: Yoo Gong, Soo-an Kim , Yu-mi Jung, Dong-seok Ma

Hadi bir zombi filmi daha çekelim demiş insanlık. Demiş de iyi mi etmiş peki? Bu sefer sazı eline Güney Koreliler almış. Biliyorsunuz sineması çılgın, güçlü ve sert oluyor bu Koreli kardeşlerimizin. Train to Busan da bu sertlikten payını alıp, klişeleri doğru yerlerde kullanarak bir dakika bile sıkmayan gerim gerim geren, üstüne bir de ağlatan bir yapım olmayı becermiş. Tüm filmin bir trende geçtiğini ve sağlam sosyal tespitlerin de es geçilmediğini eklersek yılın korku filmidir diyebiliriz Busan için. Buradaki olayların öncesini anlatan, yine aynı yönetmen imzalı animasyon film Seoul Station'a da bir bakın derim son olarak. **-Eren E.**



KUBO AND THE TWO STRINGS

YÖNETMEN: Travis Knight
OYUNCULAR: Charlize Theron, Art Parkinson, Matthew McConaughey, Ralph Fiennes

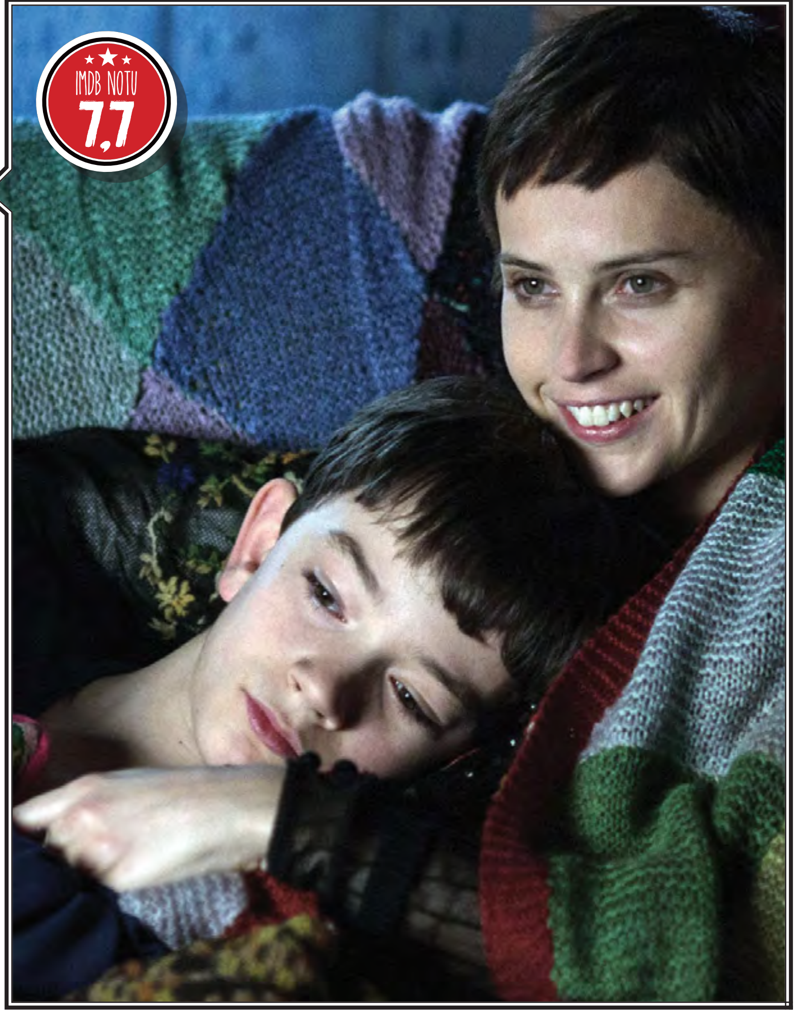
Laika Stüdyoları her daim belli bir kalitenin üstünde olan stop-motion animasyonlarıyla nam salmıştı zaten. Lakin bu yıl çıtayı mıtayı boş verip bayağı bayağı çılgınca bir şekilde kotarılmış olduğuna inandığım Kubo'yu sinemaya armağan ettiler. Armağan ettiler diyorum çünkü bu sihirli çalgısıyla kağıtlara can veren oğlanın yürek burkan epik öyküsü öyle her gün denk gelemeyeceğimiz güzellikteydi. Sade akışını muhteşem detaylarla bezeli sanat yönetmenliği ve el işi animasyonlarla süsleyen yapım aldığı her takdiri sonuna kadar hak ediyor. **-Eren E.**



A MONSTER CALLS

YÖNETMEN: J.A. Bayona
OYUNCULAR: Lewis MacDougall, Sigourney Weaver, Felicity Jones, Liam Neeson

Bazı filmler vardır, sizi ne kadar ağır bir yolculuğa sürükleyeceğini daha ilk sahnelerinden belli eder. "Ağlayacaksın bu filmin sonunda, kaçışın yok!" diyen bir renk paleti, sindirerek izlenmesi gereken sahneleri ve hayattan, kendinizden pek çok şey bulabileceğiniz gerçekçi karakterleriyle göz ardı ettiğimiz şeylerin önemini göstermek, sizi ruhen tokatlamak için burada Canavarın Çağrısı. Oyunculuklar şahane, Liam Neeson'ın seslendirdiği canavar her yönüyle inanılmaz başarılı ve görsel efektleri şapka çıkarılacak kadar iyi. Attığı tokatlar içinde çok ince bir sürpriz de barındırıyor film. Kesinlikle yılın en başarılı dramlarından, izlenmesi gereken filmlerinden biri. **-Tarık**





SWISS ARMY MAN

YÖNETMEN: Dan Kwan, Daniel Scheinert
OYUNCULAR: Paul Dano, Daniel Radcliffe, Mary Elizabeth Winstead

Issız bir adaya düştüğünüzde yanınıza ne istersiniz? Ne isterseniz isteyin, kıyıya vurmuş bir ceset bunlardan biri olmazdı herhalde. Daniel Radcliffe tarafından ustalıkla canlandırılan Manny bildiğiniz cesetlerden değil yalnız. Elinden (ağzından) her iş gelen, güvenilir ve can simidi gibi bir yoldaş kendisi adada mahsur kalan Hank (her zamanki harika oyunculuğu ile Paul Dano) için. Garip, uçuk ve fantastik öğelerle bezeli bu kafa açan film, modern toplumun ikiyüzlülüğüne yaptığı vurgu ve rolü yaşayan (!) oyuncularının performansları için izlenmeyi hak ediyor. İlerleyen yıllarda bir kült klasiğe dönüşeceğine şüphem yok. **-Eren E.**

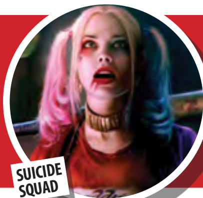
SING STREET

YÖNETMEN: John Carney
OYUNCULAR: Ferdia Walsh–Peelo, Mark McKenna, Jack Reynor, Lucy Boynton

"Hayallerinin peşinden koş" konseptine zaten zaafım var. E müziğin başrolde olduğu yapımlara da var. Hele bir de bu müzikler şahane 80'ler tarzı British rock olunca formül en tatlı şekilde yerine oturdu demektir. Çok güzel filmdi Sing Street. Alt tarafı bir film süresine bir sürü iyi yazılmış karakter, sağlam karakter gelişimi, bir sürü şarkı ve bunların müthiş amatör kliplerini sığdırmıştı. Büyük bütçeliler iyi hoş da bu yılın belki de en keyifli filmiydi. Müzikle ilgilenenler özellikle, bir kere değil tekrar tekrar izlemeli. **-Ömer**



BUNLARDAN SAKININ!


SUICIDE SQUAD


ALICE THROUGH THE LOOKING GLASS


NEON DEMON

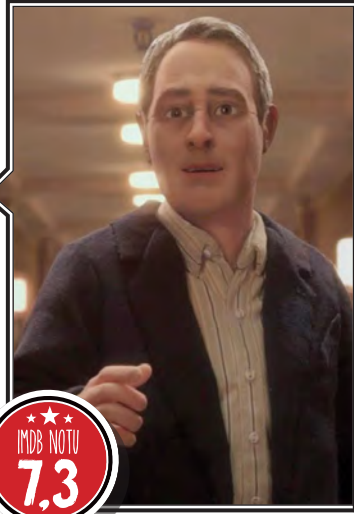

ZOOLANDER 2


INFERNO

ANOMALISA

YÖNETMEN: Duke Johnson, Charlie Kaufman **OYUNCULAR:** David Thewlis, Jennifer Jason Leigh, Tom Nooan

Efsane yazar Charlie Kaufman ve Community'den tanıdığımız Duke Johnson'ın ilk ciddi yönetmenlik deneyimi olan Anomalisa yine aynı ikili tarafından yazılmış bir yetişkin animasyonu. 72. Venedik Uluslararası Film Festivali'nde Jüri Büyük Ödülünü kazanan film stop-motion tekniğinin en iyi örneklerinden biri. Başarılı bir yazarın fazlasıyla sıradan sayılabilecek sorunlarını anlatan yapım bana kalırsa bu yılın en insani filmi. Hikâye Kaufman'ın Francis Fregoli takma adıyla yazdığı bir tiyatro oyunundan animasyona çevrilmiş. İyi de edilmiş. **-Emre K.**





ZOOTOPIA

YÖNETMEN: Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush
OYUNCULAR: Ginnifer Goodwin, Jason Bateman, Idris Elba, J. K. Simmons

İlk gördüğümde Disney Dreamworks'ün fablları ayarında bir iş yapacak sanmıştım. Fragmanlar tam bir sıradan animasyon filmi kokuyordu. Korkunç bir pop müzik eşliğinde abidik gubidik sahneler, uzunca gösterilen komik yan karakterler (bankacı tembel hayvanlar gibi), hikâye hakkında yetersiz bilgilendirme gibi bütün unsurları içinde barındırıyordu fragman ve muhtemelen Frozen'dan hallice bir film olacaktı bütünü. Gelin görün ki filmin o taraklarda hiç gözü yoktu. Film bir fabldı evet ama elindeki malzemenin hakkını fazlasıyla veriyordu. Hayvanların oluşturduğu bir dünya ve bu dünyada gerçekten olması gerektiği gibi olan hayvan ilişkileri üzerine şahane bir alegoriydi Zootopia. **-Emre K.**





DEADPOOL

YÖNETMEN: Taika Waititi **Oyuncular:** Sam Neill, Julian Dennison, Rima Te Wiata

Senin için bu yılın sürprizi ne oldu diye sorsanız, cevabım Deadpool olur. Fox'un güzelim X-Men karakterlerini kesip biçmesine alışmışım, o yüzden kaynak materyaline bu kadar sadık bir uyarlama beklemiyordum kendilerinden. 17 yaş sınırında çıkıp izleyici kitlesini daraltan film, harika espirileri ve Deadpool'un ruhunu ekrana yansıtmasıyla, dünyanın en popüler iki kahramanını barındıran BvS'den bir tık daha az hasılat yapmıştı, bu sayede de daha yetişkin çizgi roman uyarlamalarının gelmesine ön ayak olmuştu! Daha ne olsundu? **-Onur**

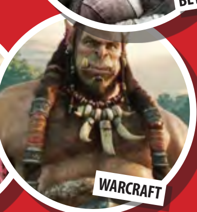




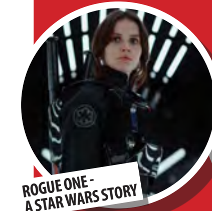
BUNLARI ES GEÇMEYİN!







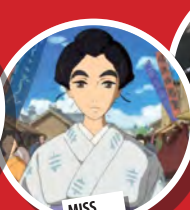
STAR TREK BEYOND













HAZAL ÇAMUR

ISAAC ASIMOV

BEN, ROBOT

3 Robot Yasası'nın ilk adımı

2016 berbat bir yıl; ama kitaplar bakımından da bir o kadar şahane. Bunlar arasında insanın kalbini durduran yegâne gelişmeyse şüphesiz ki *Ben, Robot*'un yeniden ve eksiksiz basımı oldu!

Yıllardır bilim kurgu okurları ya sahaflardaki fahiş fiyatlardan yakınıyor ya da Asimov külliyatındaki eksiklerden dem vuruyordu. *Vakıf* tükenmişti. *Robot Serisi* bir kitapçı rafında görülmeyeli yüzyıl mı olmuştu neydi? İmparatorluk Serisi'nin adı unutulmuştu. Bir de *Ben, Robot* vardı. Her şeyin başlangıcı, 3 Robot Yasası'nın doğuşu, robotik biliminin mihenk taşı...

Isaac Asimov, bilim kurgunun en büyük üç üstadından biri olduğu kadar, robotiğin de inşasında önemli bir yere sahip. Onun *Vakıf* külliyatı etrafında şekillenen kurmacasında *Ben, Robot*'un öyle bir yeri vardır ki onu *Robot Serisi*'nde de görürsünüz, *Vakıf*'ın ta kendisinde de. Ama bununla da kalmaz. Bir öykü derlemesi olmasının yanı sıra, bizi **Susan Calvin** gibi bir "*robopsikolog*"la tanıştırır. İğneleyici, buz gibi, üstelik stereotiplerden tamamen arınmış kraliçemiz Susan Calvin ve robotlar, bilim dünyasına karşı mantıksal bir gösteridir de. Çünkü robotların insanları köleleştirdiği kurmacaların aksine, bu klişenin daha en başından üstünü çizen Asimov, bize akılcı yaklaşımlarla bunun önüne nasıl geçilebileceğini gösterir. Ve kendi hazırladığı büyük çaplı problemleri yine 3 Robot Yasası ile ustaca çözer.

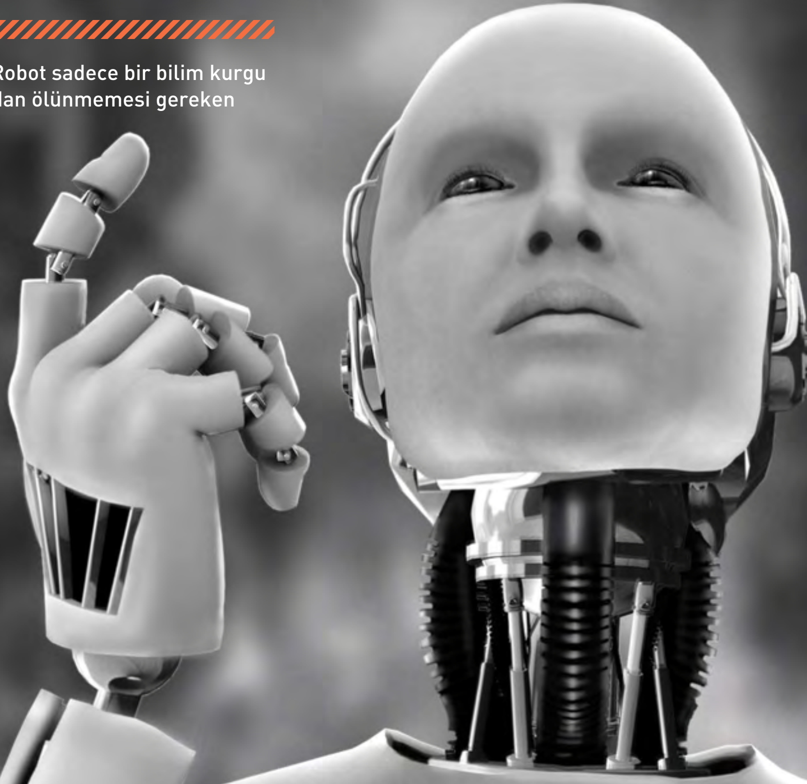
Daha önce tam üç farklı yayınevinden çıkan *Ben, Robot*, bu defa eksiksiz biçimde bizlerle. Özellikle Altın Kitaplar baskısında, yazarın aslen *Kurtarıcı* adlı eserinde 3 yasaya ek yaptığı o malum 0. Yasa'ya giden *"Önlenebilir Çatışma"* adlı öykü yoktu. Onun yerine *Robot Antolojisi*'nden bir öykü olan *"Yakışıklı"* vardı. *Yakışıklı* harika bir öyküydü, fakat Önlenebilir Çatışma'nın eksikliği bu kitabın bütünlüğü açısından devasaydı.

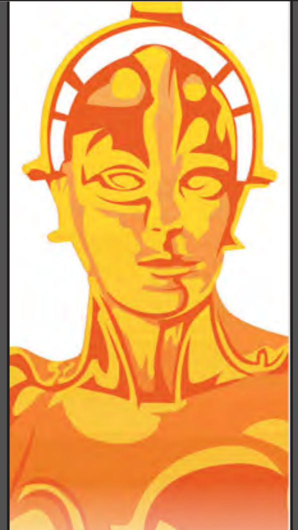


İthaki'nin baskısı o külliyata karşı ihaneti gidermekle kalmadı, üzerine bir de Asimov'un *Benim Robotlarım* adlı yazısını kitaba dâhil etti. Ustanın kendi ağzından robotlara, Robot Yasaları'nın inşasına ve bilim kurgunun ta kendisine olan bakış açısını öğrenmemizi sağladı.

Peki onu neden okumalısınız? 1. Yasa'ya tamı tamına bağlı kalarak insanların iyiliği için yalan söyleyen ve zihin okuyan robottan, mühendisler yokken kendisine bağlı 6 diğer küçük robotla askeri nizamda yürüyen arızalı robota kadar geniş bir yelpaze var burada. Mantığını kullanıp anlamlı deliller bularak onu yaratanın insanlar olmadığını tespit edip, kendini peygamber ilan edene kadar daha neler neler. Saçma mı? Pekâlâ, gerçekten eğlenceliler; fakat Asimov'un 3 Robot Yasası çerçevesinde hepsinin mantıklı bir açıklaması, derinlerde bir göndermesi ve sadece üç tanecik maddeyle çözümü var. Bu yasaların birini hafifçe değiştirince yaşanacak kaosun küçük bir modeli, robot mu yoksa insan mı olduğu belli olmayan ideal siyasi lider... Hem Susan Calvin'e *(hail!)* ek olarak, her robotik problemi mıknatıs gibi çeken Mike Donovan ve Greg Powell'ı tanıdığınıza asla pişman olmazsınız. Ah, ne de güzel döndün usta!

EDİTÖRÜN NOTU: Ben, Robot sadece bir bilim kurgu şaheseri değil; okunmadan ölünmemesi gereken dâhiyane bir başyapıt.
★★★★★





ASIMOV'UN ROBOTLARI

HER REDDEDİLİŞİN BİR MUCİZESİ VARDIR

Kitabın ilk öyküsü Robbie, bilim kurgunun efsane editörü John Campbell tarafından reddedilmiştir. Sonrasında Yalancı! adlı öyküyü kabul etmiş, ancak Asimov'un bu robot hakkındaki açıklamalarını akla yatkın bulmamıştır. Sonra ne mi olmuş? Campbell ile Asimov 3 Robot Yasası'nı oluşturmak için kolları sıvamış.

TEPE TEPE KULLAN, AMA ÇALMA!

Asimov, 3 Robot Yasası'nın böylesine benimsenmesi ve başka eserlerde de kullanılmasından dolayı oldukça gururlu. Yalnız bir şeye gelemiyor: Yasaların kelimesi kelimesine alıntılanması. Kelimelerin yazarın imzası olduğuna inanıyormuş ve yasaların başka eserlerde tek tek yazılmasından oldukça rahatsızmış.

YASALAR KUSURSUZ DEĞİLDİR

Bunu Asimov da bizzat kabul ediyor ve diyor ki; "Üç Kanun net ve kusursuz olsaydı, anlatacak hikâye kalmazdı." Öykülerdeki kimi anlam bulanıklıklarının varlığına bizzat işaret ederek, bunların yazar açısından bir sorun teşkil etmeyip kurguya katkıda bulunduğunu da ekliyor.



EREN ERYÜREKLİ

YARATICI: Pedro Aguilera **OYUNCULAR:** João Miguel, Bianca Comparato, Rodolfo Valente, Vaneza Oliveira **IMDb NOTU:** 7,6

%3

Herkesin bir fiyatı vardır, bazılarınınsa onuru

Aldous Huxley'in Cesur Yeni Dünya'sı ve George Orwell'in 1984'ü birbirine zıt iki distopyayı anlatır. Birinde kontrol ve güç erklerinin demir yumruğu esasken; diğeri insanları sahte mutluluklarla uyutarak sistemin köleleri olmalarını amaçlar. Elbette biz şu an hangisinde yaşadığımızı biliyoruz. Kapitalizmin yarattığı gönüllü kölelik sistemi (örneğin beyaz ya da mavi yakalı olmak) onun tüm manifestolarını ve vahşetini de size renkli jelibon kâğıdına sarılı ambalajlarda satmayı amaçlar. Ve satar da! Bunu öyle güzel yapar ki her tür sahte mutluluğa boğulmuş olan bizler (video oyunları, Hollywood, kahramanlar vs vs) zihinleri yıkanmış yığınlara dönüşüp kendi hapishanemizin gardiyanlarına dönüşürüz ister istemez. Bunu görüp dur demeye çalışanların da başı ezilir çoğunlukla.

Bu giriş tam da *%3*'ün anlattığı mevzularla alakalı olduğu için yazılmak zorundaydı, size ne kadarı ulaşır bilmesem de bu dizinin dert edindiği meseleleri anlamak için ilham aldığı bu iki eser hakkında en azından fikir sahibi olmak gerekiyor. Dizinin kendisi alışılmadık şekilde bir Brezilya yapımı. Yaratıcısı *Pedro Aguilera*'nın bir web serisi olarak başlattığı *%3* Netflix tarafından satın alınıyor ve onlar için hayli önemli olan Brezilya pazarı için çekilip yayına veriliyor. Benim bir oyun dergisinde kapitalizm hakkında atıp tutmam ne kadar ironikse ancak o kadar ironik olan bu durum neyse ki dizinin işine yaramış ve ortalama bir bütçeyle istenen vizyon yansıtılabilmiş.

Gelecekte ikiye ayrılmış bir toplum resmini çiziyor bize *%3*. Bir tarafta sefalet içinde yaşayan %97'lik fakir kesim, diğer tarafta "Açıklar" olarak adlandırılan vaat edilmiş cennette yaşayan elit bir azınlık grup. Bu gruba dâhil olabilmek için her yıl acımasız testlerden geçmeye çalışan gençlerin sınanma sürecini izliyoruz dizi boyunca. Özellikle odaklanılan bir grup aday ve "Süreç"in başındaki Ezeikel dizide en çok ağırlığı olan karakterlerimiz. Gruptaki her katılımcının sıkıntılı bir geçmişi, kusurları, zayıf ve güçlü yanları var. Kimse öyle çok sempati besleyeceğiniz şekilde kahramanlaştırılmamış ve başarılı oyuncu seçimleri sayesinde de bu ruhani çatlaklarını çok iyi hissediyorsunuz. Başlarda pek de merakımı çekmeyen dizi özellikle 4. bölümden sonra oldukça zorlu sosyo-politik çözümlemelere girip heyecanı arttırmayı ve yükselen bir ivme tutturmayı başarıyor. Bunu IMDB'deki bölüm puanlamalarından da görebilirsiniz zaten.

Dizi dünyada adalet veya eşitlik gibi kavramların aslında varolmadığı, güçlü olanın hayatta kaldığı ve kimsenin masum olmadığı gibi kolayca yenilip yutulamayacak konuları masaya yatırma cüretini gösterip gayet tatminkâr bir finalle de noktalanıyor. Hainlerin her zaman kaybetmediği, kötülerin her zaman ölmediği bir dünyadayız ve eğer o seçilmiş %3'ten biri olmak istiyorsak ödememiz gereken bedellerin erdemlerimizle yan yana koyulduğu terazide ağır basması gerektiğinin de altı kalınca çiziliyor. Evet, çok zengin ve ünlü olabilirsiniz, elit bir yaşam da sürebilirsiniz. Ama geceleri yalnız kaldığınızda, aynaya her baktığınızda o yükselmek için üstüne bastıklarınızı hatırlayacak, (hâlâ kaldıysa) vicdanınızla hesaplaşacaksınız. Yapımın sağında solunda ufak kusurları, ara sıra başvurduğu klişeleri ve önceden tahmin edilen sürprizleri olsa da vermek istediği mesajı hakkıyla veren, üstüne bunu para babalarının kendi parasıyla yapıp dünyaya sunan bir eser olmayı başarıyor nihayetinde.

Ve tüm hikâyesini anlattıktan sonra sizi de kendi erdemleriniz ve seçimlerinizle baş başa bırakıp soruyor: Peki sizin onurunuz kaç para?

EDİTÖRÜN NOTU: Vasat başlayıp çok çok sağlam noktalara evrilen ve "nihayet birisi şöyle bir şey yapmış" dediğim bir dizi oldu %3. İlk üç bölüme sabredin sonrası akıyor zaten. ★★★★☆

SİSTEME İSYANIN TÜRLÜ HALLERİ



TENGEN TOPPA GURREN LAGANN *(2007)*
Animenin başında basit bir kazıcı olan Simon'un akıl almaz noktalara sürüklenen hikâyesi harika bir direniş birliğine de ev sahipliği yapıyordu. Unutulmaz karakterler geçidi olan seri, uyuz gardiyan robotlarla yapılan kapışmalardan birbirine shuriken gibi galaksi fırlatan über-mega güçlü robotların savaşına sahne olan bir epikliğe yelken açarken o asi ruhunu da hiç kaybetmiyordu.



STAR WARS: A NEW HOPE *(1977)*
En son Rogue One ile daha bir detaylı tanıdığımız İsyancılar'la ilk karşılaşmamız bu filmdeydi. Zaten eski üçlemenin ilgi çekici yanlardan birisi Luke Skywalker'ın büyüme öyküsünün arka planında akan İsyancılar'ın İmparatorluk'a karşı verdiği mücadeleydi. Son Battlefront oyununda gördük ki isyancı olmak hiç kolay değil.



THE MATRIX ÜÇLEMESİ *(1999-2003)*
Robotların insanları pil niyetine kullanıp zihinlerini sanal bir gerçeklikte hapsettikleri kapkaranlık bir gelecekte yer altında yaşayan bir grup "bağımsız" insandan kuruluydu The Matrix'in cefakâr direniş birlikleri. Seçilmiş Kişi Neo'nun fedakârlıklarıyla ulaştıkları sonsa kafalarda soru işaretleri bırakan cinstendi.

○ **YAPIMCILAR:** Nic Mathieu ○ **OYUNCULAR:** James Badge Dale, Emily Mortimer, Bruce Greenwood ○ **IMDB NOTU:** 6,4 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



SPECTRAL

Askeri operasyon filmleri iyi işlenirse *Aliens*, *Black Hawk Down* gibi harikalara, kötü işlenirse *Battle Los Angeles*, *Battleship* gibi garabetlere gebe bir tür. Esasında sinema için düşünülen *Spectral*, Legendary Entertainment'ın son anda filmi beğenmemesi üzerine Netflix'e satıldı ve üzerine hemen bir "Netflix Orijinal Yapımı" damgası vurularak servis ediliverdi.

Konumuz aşırı zeki ve defansif sistemler üzerinde çalışan karizmatik bilim adamımızın eski Doğu Bloğu ülkelerinden birindeki gizemli asker ölümlerini araştırmaya gitmesiyle başlayıp, ekip halinde doğaüstü düşmanların hakkından gelmeye çalışmalarıyla devam ediyor. Film baştan aşağıya bir bilimkurgusal askeri ekipman pornosu. Her bir tüfeğin, her bir zırhın üretimiydi, montajıydı, şarjörüydü en ince detaylarına kadar gösterilmiş. Konsept sanat delileri kaçırmasın yani.

Weta Digital imzalı görsel efektler kaliteyi yükseltirken oyuncular da tüm bu teknik curcuna içinde ellerinden geleni yapmışlar. Kötü olmayan, hafiften klişe ama sizde iz de bırakmayacak bir film *Spectral*. Ben sevdim. *Gears of War*, *Halo*, *Final Fantasy: Spirits Within* gibi yapımların atmosferini sevenler için. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Görselliği güçlü, aksiyonu yerinde bir askeri görev filmi olmuş. Teknolojik ekipman meraklıları zaten kaçırmasın direkt izlesin. ★★★☆☆

HABER

TAKEN DİZİSİ BİZİ GEÇMİŞE GÖTÜRECEK

Bu ayın gördüğümde "Buna ne gerek vardı şimdi?" tepkisini verdiğim haberi Liam Neeson'ın bir şekilde halen devam eden film serisi Taken'la ilgili. Efendim olayımız Neeson'ın askeriye kökenli karakterinin geçmişinde geçiyor ve günümüzdeki "Terminatör Baba" haline nasıl geldiğini anlatıyor. İlk bölümü 27 Şubat'ta NBC kanalında gösterilecek olan dizinin yapımcısı ise yine Luc Besson. Polisiye aksiyon severlerin ilgisini çekebilir.



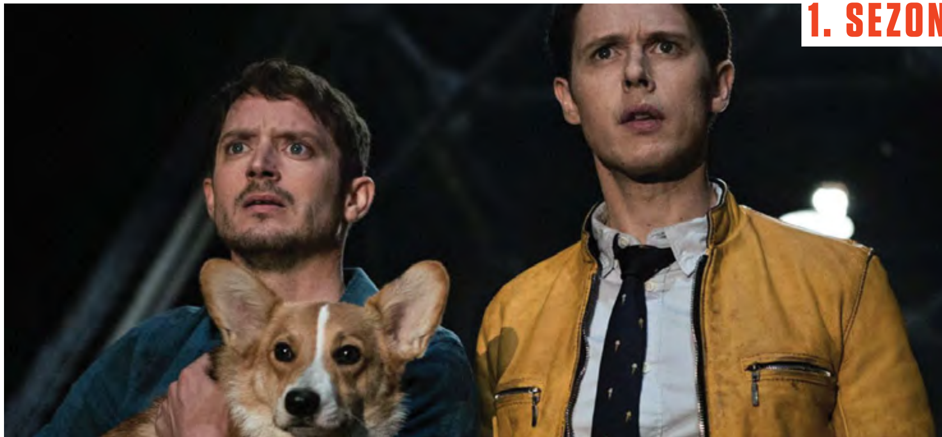


MARCO POLO İPTAL EDİLDİ

Netflix'in büyük umutlarla yapımcılığını üstlendiği bir Weinstein Co. ortak yapımı olan Marco Polo serisi 2. sezondan sonra yaşattığı mali kayıplar nedeniyle iptal edildi. Miktar olarak yaklaşık 200 milyon dolar gibi devasa bir rakamdan bahsediliyor ve yapılan açıklamalarda herkes diğer tarafı yağlayan ifadeler kullanarak meselenin uzatılmadan unutulması gerektiğinin işaretini veriyor. Eh, biz seyirciler olarak çoktan unutmuştuk bile diziyi zaten.

○ **YARATICI:** Max Landis ○ **OYUNCULAR:** Samuel Barnett, Elijah Wood, Hannah Marks, Jade Eshete, Fiona Douriff ○ **IMDb NOTU:** 8,4 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** BBC America

1. SEZON



DIRK GENTLY'S HOLLISTIC DETECTIVE AGENCY

Douglas Adams'ı bilir misiniz? Gerçek hayattaki muhtemelliği büyük ikramiyenin bana çıkma olasılığına eş tesadüflerle dolu, absürt komedi hikâyeleri yazan, şahsına münhasır harika bir yazardı Adams. Peki, Max Landis'i bilir misiniz? Yakın dönemde Superman: American Alien ile çizgi roman sektörüne de dadanan, renkli saçlı çatlak bir senaristtir o da. İşte *Dirk Gently's Hollistic Detective Agency*, Adams'ın yazdığı, Landis'in de diziye uyarladığı bir kitap. BBC America tarafından önümüze koyulan dizi fevkaladenin fevkinde! Bir Douglas Adams klasiği olarak beyin yakan cümleler barındıran, safkan bir İngiliz komedisi kimliğindeki Dirk Gently, o güzelim tarzı hiç kaybetmeden Max Landis'in ellerinde Amerikan kimliği kazanmış ve bu kimlik hiç de eğreti durmamış! Başta Samuel Barnett'in oynadığı Dirk Gently olmak üzere pek çok ilginç karaktere ev sahipliği yapan diziyi izlemek ciddi anlamda keyifli. Sezonun başından sonuna kadar izleyicisinin merakını canlı tutan, sonunda da oha dedirterek çözülen bir olay örgüsü var. Başrollerden figüranlara, oyunculuklar da harika. Koşa koşa gidip izleyin derim ben. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Son ana dek eğlence odaklı gidip, finalinde sağlam bir darbe vuran Dirk Gently, kesinlikle bu sene izlemeniz gerekenler arasında. ★★★★★

HABER



J.J. ABRAMS'TAN YENİ DİZİ

HBO, Abrams'ın şirketi Bad Robot ile Westworld'ün rüzgârını arkasına almışken yeni bir dizi çalışmasına daha girişiyor. İsmi Glare olarak belirlenen yapımı Enemy filminden hatırlayabileceğiniz Javier Gullón kaleme alacak. Uzak bir gezegenin kolonileştirilmesini konu alacak dizinin kadrosu henüz belli olmasa da HBO'dan iddialı hareketler göreceğimize eminim. Merak uyandırdı bende açıkçası, zamanla gelişmeleri aktaracağız.

HANNIBAL DÖNÜYOR MU?

Henüz ortada kesin bir şey olmasa da yaratıcısı Bryan Fuller'ın geri dönüş için parlak fikirleri var. Ona göre yapım bir mini-seri formatında geri dönebilir ve örneğin 6 bölüm çekip iki sene sonra 8 bölüm çekerek ilerleyebilirmiş. Tıpkı Sherlock gibi yani. NBC muhtemelen diziye devam etmeyecek fakat özellikle Amazon'un fikre sıcak baktığı söylentiler arasında. Hakları 2017 ortasına kadar NBC'de kalacak olan serinin bu tarihten sonra yeniden diriltilmesi gayet mümkün. Başroldeki Mads Mikkelsen de geçenlerde yeniden Hannibal'ı oynamak istediğini belirtmişti. Yani gelsin lütfen, o hikâye orada bırakılmaz.

Spoiler!

1. SEZON FİNALİ



NURETTİN TAN

YARATICILAR: Lisa Joy, Jonathan Nolan **OYUNCULAR:** Evan Rachel Wood, Jeffrey Wright, Anthony Hopkins, Ed Harris **IMDb NOTU:** 9,2 **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO

WESTWORLD

Bu vahşet dolu zevkler, vahşet dolu sonlar doğurur

Ne muhteşem bir diziydi, ne harika bir sezon finaliydi, değil mi? Konuşacak çok şeyimiz olmasına rağmen yerim çok az olduğu için hemen konuya girmeliyim. Baştan uyarayım, spoiler gırla!

The Matrix'ten sonra yaşadığımız gerçekliği sorgulamama neden olan en önemli ikinci yapım *Westworld* oldu. Hepimiz Ford'un Tanrı kompleksli ve parkın yönetimini Delos'a kaptırmamak için cinayet bile işleyecek biri olarak tanıdık. Fakat son bölüm gösterdi ki yaşadıkları acılar "Evsahipleri"nin evrim geçirmesine nasıl neden olduysa, Arnold'un kendisini feda etmesi de Ford üzerinde aynı etkiyi yaratmıştı. Fakat Ford amacına giden yolda karşısına kimse çıkmasın diye kendisini öylesine farklı bir karaktere bürümüştü ki son bölümde adama daha çok hayran kalmama neden oldu.

Tam olarak açıklanmamış olsa da Maeve'in koduyla oynayan Ford idi (her ne kadar kodlarda Arnold'un imzası olsa da). Çünkü parkın güvenlik kuvvetlerini kör ve etkisiz hale getirerek galadaki son konuşmasını bu şekilde garanti altına aldı. Arnold robotların bilinçleri olduğuna inanmıştı ama yaptığı fedakârlık parkın açılmayarak robotların belki de hiç özgür olamayacağı anlamına geliyordu. Ford ilk başlarda aynı fikirde olmasa da zamanla Arnold ile aynı yargıya vararak, robotların doğal evrimlerine giden acı dolu yolun oynanması gerektiğine karar verdi. Bu şekilde "Maze" yani labirente giden yolu bulacaklardı.

İkinci sezonda bizi ne bekliyor? Evan Rachel Wood (Dolores) ilk sezonun dizi için iyi bir giriş sezonu olduğunu söyledi. Konu robotların dünyanın hâkimiyetini ele geçirdiği büyük ölçekli bir senaryoya dönüşür mü? Sanmıyorum, ama bu giriş sezonu ise... Muhtemelen yeni bir tema parkı göreceğiz. Bu Japonya olabilir ama Nolan verdiği bir cevapta Roma Dönemi veya Orta Çağ Avrupa'sından bahsedip kenara çekildi. Logan öldü mü? Gösterilmese de atın gittiği yer vadi uçurumuydu. Ben öldü gözüyle bakıyorum ki bu şekilde William istediği gibi Delos'ta yükseldi. William'ın yaşlılığını oynayan Ed Harris son sahnede hapı yutmuş gibi görünse de ikinci sezonda olduğunu açıkladığı için ölmediğini varsayabiliriz. Kafalarda soru çok fakat bunların cevabı için ne yazık ki 2018'i beklemek zorundayız.

EDİTÖRÜN NOTU: Vahşi Batı, Bilimkurgu ve günümüzü tek bir noktada buluşturan akıl patlatıcı sürprizlerle dolu, kesinlikle izlenmesi gereken bir yapım. ★★★★★

YILIN ALBÜMLERİ

2016 kulaklarımızı resmen dövdü (iyi de oldu).



HARDWIRED... TO SELF-DESTRUCT

METALLICA

Döndüler! Hem de güzel döndü abiler. Geçen ay Göktuğ'un ballandıra ballandıra anlattığı kadar iyi bir albüm Hardwired. Yıllar sonra Metallica'nın o kendine has enerjisini hissetmek ve damardan alınan şarkılarla yeniden coşmak herhalde hayranları mest etmiştir. Sağlam riff'ler, uçuşan sololar ve James'ın bu sefer kulağa ayrı bir güzel gelen vokalleri zihnimizi sağlam bombalıyordu dinlerken. Halo on Fire, Spit Out the Bone, Dream No More gibi kallavi parçalara ev sahipliği yapan albüm babaların bitmediğini, aslında küllerinden yeniden doğduklarını müjdeleyen süpersonik bir yılsonu sürpriziydi. **-Eren E.**



DYSTOPIA

MEGADETH

Beklenen veremeyen metal albümlerinden sonra kullanılan "e adamlar yaşlandı abi" bahanesi vardır ya hani... 55 yaşındaki Dave Mustaine'in buna cevabı Dystopia. Megadeth bu albümle içinde o ateş, o heves, o yaratıcılık olduktan sonra yılın en iyi metal albümünü hazırlamanın yaşla alakası olmadığını gösterdi. Aylardır hiç sıkılmadan dinlediğim, thrash metalin en iyi örneklerinden Dystopia, Megadeth'in diskografisindeki klasiklerin yanındaki yerini hak ederek alıyor. \m/ **-Eser**

BLACKSTAR

DAVID BOWIE



Çıkışından bir hafta önce yayınlanan Lazarus videosunda yaklaşan acı sonu "Look up here, I'm in Heaven" diyerek haber veren albüm bu yıl kaybettiğimiz onca kıymetli müzisyenin içinde David Bowie'nin özel yerini de çok iyi anlatıyordu aslında. Ölümün geleceğini bilmesine rağmen son soluğuna kadar üretmeye devam eden efsanenin bizlere son armağanı zamanının ilerisinde bir türler karmasıydı. Sırf Blackstar için sayfalarca methiye düzebileceğim bu veda albümünü Ocak ayından beri dinliyorum ve nice Ocak ayları boyunca da dünyamızı değiştiren o şimdi uzaklardaki yıldızı hatırlayarak dinlemeye devam edeceğim. **-Eren E.**



THE GETAWAY

RED HOT CHILI PEPPERS

By the Way'in insanı harekete geçiren enerjisini sonraki albümlerinde göremediğimiz grup için "Acaba yaşlılık ağır mı bastı?" diye düşünürken bu sene öyle bir albümle döndü ki hemen her yerde dinleme isteğime karşı koyamadım çıktığından beri. Net söylüyorum, albümde kötü parça yok. Dark Necessities olsun, Go Robot olsun veya pis üzen The Hunter olsun hepsi RHCP'ın yaratıcı eleğinden süzülmüş mükemmel parçalar. Aralarda ufak deneysel tatları da bulabileceğiniz albümü izninizle bu yılın "dinlendiğinde en çok modunuzu düzelten ve moral veren" albümü ilan etmek istiyorum. Çünkü The Getaway tam da öyle anti-depresan hapı gibi müthiş bir kayıt. **-Eren E.**



NEW DECADANCE

MICHELLE GUREVICH

Rus asıllı Kanadalı sanatçı Michelle Gurevich'i aslında yıllardır kullandığı sahne adı olan Chinawoman olarak tanıyoruz. Son albümü New Decadence'le kendi adını kullanmaya başlayan Gurevich'i Kiss in Taksim Square adlı single'ıyla tanımış, sonra Chinawoman'ın Party Girl albümüyle kendisine neredeyse tapar duruma gelmiştim. Ve nihayet son albümüyle zaten tapmaya meyilli olduğum kendisine gerçekten tapmaya başladım. Bilmeyenler için Michelle hanımın sesi pek erkesidir. İlk dinlediğinizde kendisini bir erkek sanmanız mümkün. Slowcore ve Art-Pop olarak adlandırılıyor yaptığı müzik ama kendisi benim için minik elektronik altyapılı kadın Leonard Cohen'dir. First Six Months of Love adlı şarkısını dinleyince ne demek istediğimi anlayacaksınız. **-Emre K.**



ÖMER AKDAĞ

DRIFTERS

Savaşsız yaşayamayanlar

Nasıl yani, Hellsing izlemeyenler mi var şimdi burada? Hadi hemen bir gidip izleyin. Ama Hellsing Ultimate'i izleyin, orijinal materyale sadık olan o. Ama eski, sadık olmayan Hellsing'in aşmış müzikleriyle izleyin onu da. Nasıl mı olacak? Her şeyi de ben mi söyleyeyim canım?!

Drifters yüz metreden belli olacağı üzere Hellsing'in mangakası Hirano Kouta'nın elinden çıkma. Aynı kalın çizgili çizim stili, aynı şekilde acayip acayip yamulan görseller, aynı dik kafalı ve vahşi karakterler, en olmadık yerde girip kopartan geyikler, tabii ki tonlarca kan ve daha bir sürü benzer şey sayesinde Hellsing severler Drifters'a anında adapte olacaktır.

Serinin ilk bölümü enteresan sürprizler yapıyor izleyiciye. Belki sıradaki cümleleri okumadan önce gidip bir ilk bölümü izlemek isteyebilirsiniz.

Feodal Japonya döneminde bir savaş sahnesiyle açılıyor Drifters. Adamımız Toyohisa gazın ve savaşçı ruhunun vücut bulmuş hali, korkulan, aşırı yetenekli bir samuray. Bağlılık yemini ettiği lordunu korumak için bu savaşta ölüyor ve kendisini... ımm... bir çeşit devlet dairesinde buluyor. Etrafta sayısız kapı vardır ve bembeyaz aydınlatılmış odanın ortasında, masasının arkasında takım elbiseli, kalın çerçeveli gözlüklü, suratsız bir adam oturmaktadır. Ne oluyor ne bitiyor hiçbir açıklama yapmadan Toyohisa'yı kapının birinden gönderir ve Toyohisa kendisini büyünün, elflerin, cücelerin olduğu fantastik bir diyarda bulur.

O suratsız adamın bu dünyaya yolladığı tek kişi de o değildir. Kendisi gibi "Drifter" olarak anılan 2 kişiyle daha karşılaşır: Japon tarihinin önemli kişiliklerinden Nasu no Yoichi ve Oda Nobunaga'nın ta kendisi. Üçlünün bu dünyada uzun yıllardır devam eden savaşa balıklama dalması uzun sürmez elbette. Ve de tabii ki dünyanın dört bir yanından daha bir sürü önemli tarihi kişiliğin de mevzuya girmesi olayı çok daha ilginç bir noktaya taşıyor.

İyi yazılmış, kanlı, çok enteresan karakterlere sahip, kanlı, animasyon kalitesinin de desteğiyle aksiyon hissini çok iyi veren, kanlı, üst düzey bir seri Drifters. Kaçırmak isteyeceğinizi sanmam. Kanlı demiş miydim?

ANNE-BABAMI SUÇLAMAK BANA ARTIK YETMİYOR. ÖZÜR DİLERİM ARARAGİ AMA HAYATTA KALABİLMEM İÇİN SENİ SUÇLAMAM LAZIM.



YENİ ANİMELER

Geçen ayın aksine bir sürü yeni anime duyuruldu bu ay: Black Clover, Made in Abyss, Baki, Shokoku no Altair, Chronos Ruler, Dive, The Laughing Salesman, Death March to the Parallel World Rhapsody, 7 Right 3 Wrong, Alternate World Bar Nobu, Saint Seiya: Saintia Sho, Polar Bear in Love, yeni Garo animesi, yeni Wake Up Girls animesi), Kirakira - Precure a la Mode, Cardcaptor Sakura: Clear Card Arc, Kenka Bancho Otome, Frame Arms Girl, Ganko-chan, Go-chan, Blood Blockade Battlefront (2. sezon), Days (2. sezon), Dream Festival (2. sezon), Yamishibai (4. sezon), Natsume Yujincho (6. sezon).

1993 yapımı live-action film **Fireworks**'ün, Shaft tarafından anime film uyarlaması yapılıyor.

Gantz'ın mangakası Hiroya Oku'nun bir diğer eseri **Inuyashiki**'nin de anime serisi (ve live-action filmi) yolda.

Sanki daha önce bu haberi yapmıştım. Ya da deja-vu yaşıyorum, bilemedim. Naruto'nun oğlu **Boruto**'yu konu alan anime yolda. Nisan'da bizlerle.

2016'NIN EN ÇOK SATANLARI

2016'nın en çok satan mangaları belli oldu. 12 küsür milyonla One Piece birinci sıradayken 6 küsürer milyon satışla Assassination Classroom, Kingdom, Attack on Titan ve Haikyuu onu takip etti. Daha önemli bir istatistik olan cilt satışlarında ise durum aşağıdaki gibi:

1. **ONE PIECE 80 - 2.9 MİLYON**
2. **ONE PIECE 81 - 2.6 MİLYON**
3. **ONE PIECE 82 - 2.5 MİLYON**
4. **ONE PIECE 83 - 2.2 MİLYON**
5. **ATTACK ON TITAN 18 - 1.9 MİLYON**
6. **ATTACK ON TITAN 19 - 1.7 MİLYON**
7. **ATTACK ON TITAN 20 - 1.5 MİLYON**
8. **HUNTER X HUNTER 33 - 1.2 MİLYON**
9. **ASSASSINATION CLASSROOM 18 - 1 MİLYON**
10. **ASSASSINATION CLASSROOM 19 - 1 MİLYON**

KISA KISA

Dengemi alt üst eden bir haber aldım bu ay. Tüm animeler içinden favorilerimi seçmem gerekse 2 isim seçerim: Honey & Clover ve **Kenshin**. Ve Kenshin'in mangakası Nobuhiro Watsuki, mangaya devam edeceğini duyurdu! Yeni seri Hokkaido Arc olarak geçiyor ve önümüzdeki bahar başlıyor. Bu ay yayınlanan 2 bölümlük mini manga da bu Hokkaido Arc'a giriş niteliğindeymiş ve hatta Hokkaido Arc, Watsuki'nin en başından beri aklında olan bir bölümmüş. Azıcık karışık duygular içindeyim, sebebini asla anlayamayacağım şekilde animeye uyarlanmayan Jinchuu Arc hikâyeyi güzel kapatıyordu (Reflection diye bir şey yok, var diyenin kalbini kırarım, Watsuki bile reddediyor). Gerek var mıydı Hokkaido'ya? Bilmiyorum. Ama öte yandan... KENSHIN BE ABİİİ!!!!!!!

Naruto'nun Hollywood yapımı live-action'ı duyuruldu. Yönetmen, daha önce hiçbir yönetmenlik tecrübesi olmayan Michael Gracey. Yaşasın, nur topu gibi bir Dragonball: Evolution'ımız daha olacak.

Anime dünyasının en önemli stüdyolarından **Gainax** (Evangelion, Gurren Lagann, Kare-Kano) sıkıntılı zamanlar yaşıyor. Kurucularından, Eva'nın yaratıcısı Hideaki Anno, 2007'de ayrılmış, Studio Khara'yı kurmuş, Gainax'la ortaklaşa yeni Eva filmlerini yapmıştı. Şimdi Khara, Gainax'a, onlara olan borçlarından ötürü dava açtı. Bir de bunun dışında Gainax öncekine nazaran çok daha küçük bir ofise geçmek durumunda kaldı. 2007'deki Gurren Lagann'dan sonra çok büyük bir hit çıkaramamasına bağlayasım var bu durumları bir izleyici olarak ama bilemiyorum tabii.

Eva demişken, Hideaki Anno, Eva'nın Gundam gibi farklı kişilerin ellerinde, farklı farklı ele alınabilen, geniş bir şeye dönüşmesini dilediğini söyledi. Eva'nın hamuru tam buna uygun değil gibi geldi sanki bana.

Miyazaki'nin grotesk animasyonların daha rahat yapılabilmesi için hazırlanan bir teknolojiye verdiği sert yanıt bu ay çok konuşuldu: tinyurl.com/ogz-111-miyazaki

Genelde projelerde yardımcı rol üstlenen ancak Strain, Agent Aika gibi kendi serilerini de yapan köklü anime stüdyosu **Studio Fantasia** iflasını açıkladı.

Yuri on Ice'ta Pole dansının olduğu bölüm dünya çapındaki Pole dansçılarından bolca övgü, birkaç da ufak eleştiri topladı.

Tokyo'daki gerçek boyutlu **Gundam RX-78** modelinin Mart ayında söküleceği duyuruldu. Japonya'yı istilacılardan kimin koruyacağı soru işareti.

Anime ve oyunlardaki en tatlı Çinli kızlar oylandı bir ankette ve Ranma'dan **Shampoo** uzak ara birinci seçildi. Gintama'dan Kagura ikinci, Dragon Ball'dan Chi Chi üçüncü oldu.

500 kişiye en üzücü sona sahip animeler soruldu (spoiler tabii bu arada). **Grave of the Fireflies** oyların 100'ünü alarak birinci sırada yer aldı. 94 oyla Ideon da az farkla onu takip etti. Üçüncü sıradaki Rose of Versailles'in oy sayısı ise 65 idi.

ÖMER AKDAĞ

YILIN ANİMELERİ



Bir öncekine nazaran çok daha sağlam bir anime yılı yaşadık, zor da olsa kendimce bir ödül dağıtımı yapmaya çalıştım ben de. İki noktaya parmak basmak istiyorum: Birincisi seçimler son derece öznel. Ne bütün animeleri izledim, ne de pek otorite sayılırım. Dağıttığım ödüllerin pek de öyle taşa yazılmış olduğunu varsaymayınız yani, katılmadığınız noktalarda haklı olma ihtimaliniz az değil. İkincisi de; bu güz sezonunda başlamış, çoğu şu an devam eden animeleri işin içine katmadığımı belirtmek isterim. Önceki güz sezonu başından, bu yaz sezonu sonuna kadar olan 1 yılı aldım yani. Bilginize.



MOBILE SUIT GUNDAM: IRON BLOODED ORPHANS

EN İYİ ANİME / EN İYİ BİLİM KURGU

Genel Gundam formülüne çok uzak olmayan ama aynı zamanda da ışın veya evrimleşmiş insan gibi konseptlere girmeyen; çok gerçekçi, çok metalik, çok sert olmasıyla fazlasıyla özgün bir his yaşatan, bunun üstüne aksiyona, küçük bir ekibe ve genel politik yapıya müthiş dengeli bir şekilde yer veren Iron Blooded Orphans şahsen favori Gundam serim olmayı başardı ve yılın diğer süper serilerinden burun farkıyla öne çıktı. İkinci sezonu da harika gidiyor.

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi anime: Erased, ReLife, Showa Genroku Rakugo Shinju, One Punch Man
En iyi bilim kurgu: Gundam: Thunderbolt, The Perfect Insider

KABANERI

EN İYİ AKSİYON / EN İYİ ANİMASYON

Bir ufotable serisinin bu iki ödülü almaması şaşırtıcı belki ve de Kabaneri güzel başlasa da hiç de iyi toparlayamayan, gayet uyduruk bir seriydi. Ama öte yandan ufotable'ın God Eater'ı da öyleydi. İki seri de dandikti kısacası ama hayvani animasyonları ve aksiyonları vardı. Kabaneri özgün steampunk-zombi temasına dayalı aksiyonuyla kıl payıyla kaptı ödülü.

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi aksiyon: God Eater, Noragami: Aragoto, Haikyuu 2, One Punch Man, Gundam: Iron Blooded Orphans
En iyi animasyon: God Eater, Ajin, Gundam: Unicorn





SHOWA GENROKU RAKUGO SHINJU

EN İYİ ROMANTİZM / EN İYİ KARAKTER GELİŞİMİ

Modası geçmiş ve zaten fazla Japon olduğu için bize uzak olan Rakugo (oturularak yapılan stand up komedi gibi bir şey) konsepti sizi çekmezse çok şey kaçıracaksınız. Gerçekçi, neredeyse hiç dramaya bağlamayan, biraz sarkastik ve etkileyici derecede nostaljik tatta ilerleyen insan ilişkileriyle ismini tekrar yazmaya üşendiğim bu seri yılın en etkileyici yapımlarından.

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi romantizm: Orange
En iyi karakter gelişimi: Re:Zero, Noragami: Aragoto



RE:ZERO

EN İYİ DRAM / EN İYİ MACERA / EN İYİ FANTEZİ

15. bölüm desem neden en iyi dramda bunu seçtiğim konusu açıklığa kavuşur sanıyorum. Tabii 18'in hakkını da yemeyelim. Sıradan bir "kendini fantastik evrende bulmuş eleman" konseptinden öteydi Re:Zero. Subaru'nun kopartıyordu, kilitliyordu, sürüklüyordu, merak ettiriyordu. İz bırakan ve devamını isteten serilerindendi.

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi dram: Erased, Gundam: Iron Blooded Orphans, Planetarian, Rewrite
En iyi macera: Konosuba
En iyi fantezi: Konosuba

RELIFE

EN İYİ MÜZİK



Yani en iyi müzik için ayrı paragraf açmaya niyetim yoktu ama bu harika ötesi seri bir türlü ötekilerin arasından sıyrılıp tam teşekküllü bir ödül alamadı. Yo dostum yo, ReLife bu sayfalarda görselli mörselli yer almayı hak eden bir seri. Ama cidden müzikleri olmasaydı bu kadar harika olmazdı. Müzikler anime için yapılmamış, müzikler konmuş, üstüne anime yapılmış gibiydi resmen.

YAKINDAN GEÇENLER
En iyi müzik: Gundam: Thunderbolt

REM (RE:ZERO)

EN İYİ BAYAN KARAKTER

Burada "bağımsız", "kendi başına var olabilen" bir bayan karakter seçmedikçe sanki rahatsızlık verecekmişim gibi hissediyorum aslında. Ama hayır, Rem, başkarakter Subaru'suz anlam ifade etmiyor. Ama şu da var ki Subaru da Rem olmadan dünyayı ve sevdiğini (ki sevdiği Rem değildi, ona rağmen...) kurtarma yolculuğunda durup kalırdı. 18. bölüm diyorum.

YAKINDAN GEÇENLER:
Chizuru (ReLife), Megumin (Konosuba)



KONOSUBA

EN İYİ KOMEDİ / EN İYİ KADRO

Şimdi lanetlenmiş bir göl düşünün ve göreviniz burayı arındırmak. Yanınızda da bir su tanrıçası var. Ne yaparsınız? Tabii ki onu bir kafese koyup, sallama çay gibi göle batırırsınız ve göl arınsın diye beklersiniz. Böyle bir kafa işte Konosuba. Ciddiyet falan kasmazsanız gerçekçi aslında düşündüğünüzde.

YAKININDAN GEÇENLER:
En iyi komedi: Sakamoto, One Punch Man, Bakuon, ReLife
En iyi kadro: Haikyuu 2, My Hero Academia, Food Wars 2, Gundam: Iron Blooded Orphans



ERASED

EN İYİ HİKÂYE

Eğer izleyişinizin üstünden birkaç ay geçtiyse "aslında o kadar da mükemmel değildi hikâyesi" diyebilirsiniz belki Erased için. Ama izlerkenki duygularınızı hatırlayın. "Mükemmel" olmayan "iyi" olan hikâyesini öyle şahane bir kurguyla ve nostalji hissini sevmeyenleri bile kaçışı olmayan bir şekilde kilitleyen nostalji duygusuyla o denli iyi veriyordu ki...

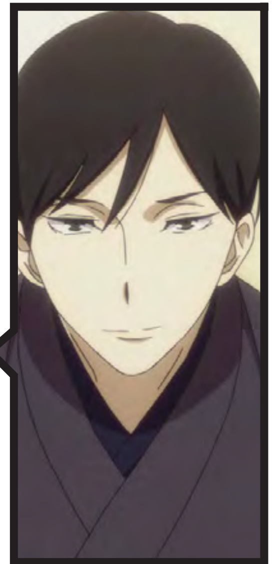
YAKININDAN GEÇENLER: **En iyi hikâye:** Re:Zero, Gundam: Iron Blooded Orphans, ReLife

YAKUMO (SHOWA GENROKU RAKUGO SHINJU)

EN İYİ ERKEK KARAKTER

Fiziksel olarak sıkıntılı, bu sıkıntısı kişiliğine de yansımış Yakumo'nun tiyatro sanatçısı olması beklenmektedir ve kendisi çocukken bunu mecburiyetten kabul ettiyse de zaman geçtikçe, çok derin bir kıskançlık-dostluk ilişkisi içinde bulunduğu Sukeroku'nun da sayesinde bunu benimsemesini, "bütün" bir insana dönüşmesini izleriz seride. Yaşanmışlığına inandıran aşk üçgeni bu karakteri daha da benimsetir.

YAKINDAN GEÇENLER:
Sakamoto (Sakamoto), Subaru (Re:Zero)



THE PERFECT INSIDER (EN İYİ AÇILIŞ/KAPANIŞ)

YAKINDAN GEÇENLER: Noragami: Aragoto, My Hero Academia, One Punch Man, ReLife

ŞU ÖNDEKİ ARABAYI TAKİP ET

Stalk'lamanın da bir haddi hududu var yahu!



Uber, akıllı telefonunuz üzerinden taşıt talep ettiğiniz, kendi araçlarıyla kayıt olan, size yakın sürücülerin de bu talebi alıp size hizmet verdiği, gelişmiş ülkelerde yaygın olarak kullanılan bir uygulama. Şirketin başı bu aralar müşterilerinin kişisel verilerini koruyamaması yüzünden biraz dertte. Detaylar eskiden Uber'in adli denetçiliğini yapan Ward Spangenberg'in davalık olan konuyla ilgili Ekim ayında mahkemeye verdiği ifadeyle birlikte ortaya çıktı. Spangenberg'in dediğine göre kendisi denetçilik görevi esnasında bazı Uber çalışanlarının ünlülerin ve politikacıların seyahat bilgilerine kolaylıkla eriştiğini tespit etmiş. Üstelik çalışanlar kendi aralarında yardımlaşarak birbirlerinin eski kız ve erkek arkadaşlarının nerede ve ne zaman bulunduklarının bilgisine de ulaşmışlar. Ayrıca Reveal News'in konuştuğu beş eski Uber çalışanı da söz konusu iddiaları doğrulamış ve bu şekilde mahrem bilgilere ulaşan Uber çalışanlarının sayısının binlerle ifade edildiğini söylemişler. Spangenberg bu tespitlerini üst düzey Uber yöneticileriyle paylaştığını ancak bir şey yapılmadığını ve 11 aylık görevinin ardından şirketten kovulduğunu söylüyor.

Aslında bu Uber'in kişisel verilerin gizliliği hususundaki ilk vukuatı değil. 2014'te şirkete gerçek zamanlı havadan takip sistemi "God View" kullanımı yüzünden soruşturma açılmıştı. Hatta şirket geri adım atmış ve sistemin adını bile değiştirmişti. Şimdi de benzer şekilde iddialar reddediliyor, gerekli tedbirlerin alındığı ve skandalla ilgili 9 kişinin şirketle ilişiğinin kesildiği belirtiliyor. Ama Spangenberg'e göre değişen bir şey yok. Zaman bakalım hangi tarafı haklı gösterecek. Bu arada bu yazıyı kaleme alırken Türkiye'de de polisin Uber sürücüsü ve araçtaki müşteriye "yasadışı olan ulaşım aracı kullanmaktan" 281 lira ceza kestiği haberi geldi. Sıkıntı D2 yetki belgesinin kapsamı konusunda. Ne diyelim, galiba biz dünya üzerindeki şanslı azınlıktanız: Uber kullanmak ülkemizde suç haline gelirse, araca dahi binemeyeceğimizden kimse de bizi stalklayamayacak. Ayrıca evet, Pollyanna'nın da size selamı var. **-İhsan A.**

YAPAY ZEKÂ VS. ORTA SINIF

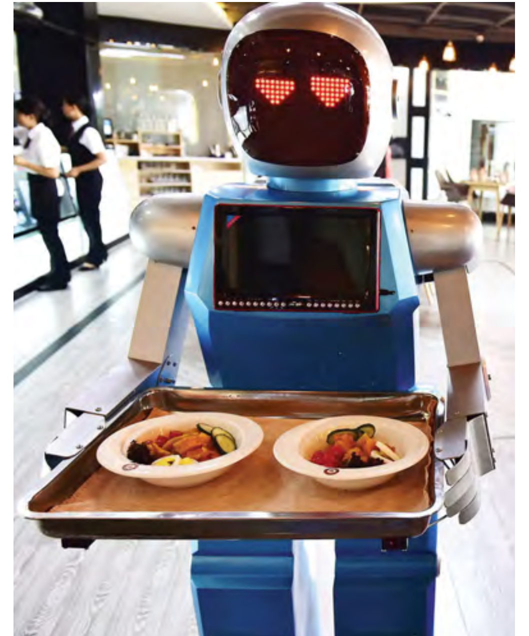
"Kovuldunuz, sizin yerinize C-3PO isminde bir arkadaş aldık"

Arada yaptığı tespitler ve öngörüler ile hayata karşı yaklaşımlarımızı sorgulatmayı başaran ünlü fizikçi Stephen Hawking bu sefer de yapay zekâ ve otomasyon konusu hakkında açıklamalarda bulunmuş. Otomasyon sistemlerinin üretim ve temel işlerde insan gücüne oranla daha performanslı çalışmasının sonrasında, yok olmaya başlayacak sıradaki grubun orta sınıf iş grubu olduğunu belirtmesi ciddi bir öngörü.

Citibank ile Oxford Üniversitesi'nin ortak araştırmasına göre Amerika'daki işlerin %47'si otomasyon riski altındayken, Britanya'da bu oran %35. Çin'de ise bu tehdidin %77 olması, Hawking'in öngörüsü gerçekleşmeye başladığında mevcut işlerinden olacak insanların yüzdesinin ciddi sonuçlara yol açacağının net bir göstergesi. Dünyaca ünlü şirketlerin çalışanlarını robotlarla değiştirmeye başladığını da göz önünde bulundurduğumuzda kaçınılmaz sonun çok daha yakın olduğunu hissedebiliyoruz.

Bu değişimi hissetmeye başlayan orta sınıfın ülkelerdeki hacmi düşünüldüğünde, Brexit ve Trump'ın başkan seçilmesi gibi farklı arayışlara girilmesini de doğal karşılayan Hawking, Dünya genelindeki nüfus fazlalığı, iklim değişiklikleri, hastalıklar, felaketler ve savaşlar ile birleştiğinde kaçınılmaz sona ulaşmadan somut adımlar atılması gerektiğini belirtiyor. Aksi takdirde insan ırkının sonunun geleceğini vurgulaması tüyler ürpertici ama bir yandan da oldukça gerçek.

Bahsettiğim gelişmeler gerçekleşirse bunu bir fırsata çevirmek de bizim elimizde. İşsiz kalan insanlar zanaat, sanata ya da eğitim alanına kayabilirler. Robota işini kaptırmamak için daha çok kendini geliştirmeye devam edebilir veya yaratıcılıkları ile katma değerlerini arttırabilirler. Kısa çalışma saatleriyle daha mutlu bir dünyada yaşayabiliriz. Bütün felaket senaryoları bir yana, bu durumu dünya üzerinde aklı başında bilim adamları, ekonomistler, politikacılar ve herkesten önemlisi sosyologlarla birlikte yeni bir düzen inşa etmek için de kullanabiliriz. Fazla mı pozitifim? **-Ares**



BARBIE BEBEKTEN BİRAZ DAHA FAZLASI

İspitçi oyuncak

Çocukların kişisel gelişimleri için bize abidik görünen oyuncakların ne kadar önemli olduğunu biliyoruz. Nispeten aklı başında görünen "My friend Cayla" isimli oyuncağınsa başı ajanlık suçlamalarıyla sıkıntıda. Sıradan bir oyuncaktan öte gerçek bir arkadaş mottosuyla Genesis Toys tarafından üretilen Cayla, çocuklarla iletişime geçebildiği için özel bir konuma sahip. Sesleri gelişmiş bir yazılım programıyla kaydedip uygun şekilde tepki/cevap veren tatlı bir oyuncaktan kimsenin şikâyetçi olacağını düşünmüyorum. Ancak dışarıdaki sesleri kaydetme ve işleme yazılımını geliştiren firmanın aynı zamanda istihbarat ve askeri çalışmalarının bulunması dikkatli ebeveynlerin gözünden kaçmamış. Ayrıca firmanın konuşan robotu i-Que için de benzer ithamlar söz konusu.

Henüz ortaya çıkmış yasadışı bir şey olmadığı için kesin bir yargıya varmak uygun olmaz. Ancak iyi-kötü ayrımını yapma becerisini kazanmamış, etrafındaki her şeye saf bir bakış açısına sahip çocukların ve doğal olarak özel hayat gizliliğinin riskte olması insanı rahatsız eden bir durum. Aslında benzer şekilde hayatımıza girmeye başlayan akıllı ev, araba ya da telefon konusunda da temkinli mi olmak gerekir diye düşünmeden duramıyor insan.
-Ares





TRUMP'IN ALENGİRLİ TEKNOLOJİ ZİRVESİ

Musk Şaşırttı

Amerika Birleşik Devletleri'nin seçilen yeni başkanı 2016'nın en büyük olaylarından biriydi herhalde. Seçim kampanyası boyunca ana akım medyada Donald Trump aleyhinde doğru/yanlış söylenmedik şey kalmadı. Bu süreçte birçok teknoloji devinin tanıdık simaları da Trump karşıtlığıyla sivrildi. Mesela Silikon Vadisi'nden sesi en gür çıkanlardan biri Amazon'un kurucu CEO'su Jeff Bezos'tu. Gelgelelim seçim bitti, Trump seçildi ve Bezos'un da içlerinde bulunduğu teknoloji şirketlerinin önde gelen isimleri Aralık ayında Trump'ın organize ettiği teknoloji zirvesine katıldı. Bunca karşıtlığın ardından toplantıya katılan pek çok isim, haliyle sosyal medyada kıyasıya eleştirildi ve ikiyüzlülükle suçlandı. Tartışmalar bir yana, zirvenin en dikkat çekici tarafıysa Elon Musk ve Uber kurucu CEO'su Travis Kalanick'in teknoloji konularında Trump'a idari danışmanlık yapacaklarının duyurulmasıydı.

Ben burada biraz Musk üzerine konuşmak istiyorum izninizle. Şimdiden kahraman gözüyle bakanların sayısı hiç az değil ve biz de kendisine bu sayfalarda sık sık yer veriyoruz. Trump'a danışmanlık yapacak olması pek çok kişiyi hayal kırıklığına uğratmış olabilir ama bir yandan da işlerin nasıl yürüdüğü gerçeğini unutmamamız gerekiyor. Obama başkanken de, sonrasında da, Mars'a koloni kurmak gibi projelerinin özel sektörün imkânlarıyla ilelebet yürütülemeyeceğini çok net bir şekilde söylüyordu Musk. Dolayısıyla gündelik politik didişmeleri önemsemeyip, Amerika'nın seçilmiş yeni başkanına kendi alanında idari danışmanlık yapmasını gayet anlaşılır buluyorum. Hem bir de olaya şurasından bakın: Ölesiye nefret edilen Trump bile konu liyakat olduğunda saçmalamıyor. Ha bu arada ben bu satırları nereden mi yazıyorum? Bilim üretmekle mükellef en önemli kurumunun çok önemli bir pozisyonuna hayvanat bahçesi müdürü atanan hayali bir ülkeden.
-İhsan A.

AYIN AKSESUARI: OYUNCU ANA KARTI



Ana kartlar çeker yükü, kimsenin bilesi yok

Ana kartı değişik açılardan çekip, adeta bir şehir merkezi gibi gösteren bir caps vardı geçenlerde gördüğüm. Komik olmakla beraber capsin epey gerçeklik payı da var şimdi; zira ana kart, sistemimizin merkezi konumundaki çok önemli bir bileşen. Dolayısıyla topladığınız sistemin her bir bileşeninden maksimum verimi almanın yolu iyi bir ana karttan geçiyor. Peki, oyuncu kartı adı altında sunulan canavarlar neyin nesi, dikkat edilesi ne gibi ekstra özellikler getiriyor bir bakalım istedik bu ay.

Öncelikle piyasadaki güncel oyuncu ana kartları son teknolojiyle donatıldığından, yeni nesil işlemcilerin ve belleklerin uyumluluğu konularında sıkıntınız olmayacak. Üstelik bellekler ve işlemci arasındaki izole veri yolları sayesinde, yüksek frekanslarda dahi stabil çalışacak bellekler. Sonra, örneğin NVMe standartlı yeni SSD'lere işletim sistemi kurmanız söz konusu olduğunda gerekli BIOS desteğini bularak gerçek SSD hızını yaşayacaksınız. Gene bu tarz ana kartlar sisteminiz için özel seçtiğiniz, oyuncu faresi ya da kulaklığı gibi diğer çeşit ekipmanlardan da tam randıman almanızı sağlayacak. Ayrıca yine uygun modellerde hem çoklu ekran kartı kurulumunda hem de bu süreçte yaşanabilecek türlü sorunları çözmede büyük kolaylıklar yaşayacaksınız. Ekran kartı yuvalarının sağlamlığı da başka bir artı. Ve elbette direkt biz oyuncular için düşünülmüş özel ve pratik hız aşırtma seçenekleri de cabası.

Kısacası, bu işe para harcamaya niyetliyseniz yukarıdaki özelliklere sahip oyuncu ana kartlarını radarınıza almakta fayda var. Unutmayın, ana kart sistemin kararlı çalışmasını sağlayan merkezi bileşen ve en az ekran kartı, işlemci gibi parçalar kadar "uzun vadeli" bir yatırım. **-İhsan A.**





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000+ TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncesinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıysa düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmanız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 1050 Tİ	FX 6300	MSI H100M PRO-D
620 TL	360 TL	190 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 4GB DDR4 HYPERX FURY	TOSHIBA 500GB DT01A-CA050	CORSAIR VS500 CP-9020097-EU
160 TL	137 TL	160 TL
TOPLAM: 1.627 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~2000 TL)

İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. RX 470'le fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. Bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatayım. Ama bununla yakın zaman oyunlarının çoğunu nispeten iyi değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
MSI RX 470	I3 6100	MSI B150M MORTAR ARCTIC
890 TL	420 TL	380 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR4 HYPERX SAVAGE	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	SEASONIC M12II-620 BRONZE
230 TL	130 TL	370 TL
TOPLAM: 2.420 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (5000+ TL)

Diğer adıyla "züğürt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masaüstü arkaplanınızda "MİLLET AÇ, AÇ!" diyen Yiğit Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa bolca RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART
GIGABYTE GTX 1080 WINDFORCE OC 8GB	I5 6600K	ASUS Z170 PRO GAMING
2700 TL	870 TL	630 TL

RAM	HDD	SSD	GÜÇ K.
KINGSTON 8GB DDR4 HYPERX SAVAGE X2	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	SANDISK 240 GB	SEASONIC SEA-M12II-850W BRONZE
450 TL	250 TL	240 TL	510 TL
TOPLAM: 5.650 TL			



"KODUMU OTURTURUM"

"Dayak nedir, neden atılır?"

Yeni yıla girdik ve birçoğumuz için yeni yılda başarmak istediğimiz hedefler olacaktır. Eğer sizin için bu yıl bunlardan birisi oyun geliştirmeye başlamaktıysa, hayalinizi kolayca gerçekleştirmeniz için daha iyi bir zaman olamazdı. Game Maker'la hep birlikte oyun geliştirmeye devam ediyoruz. Eğer olaylara şu an dâhil olduysanız, kolayca yetişmek için eski sayılarımızdaki bölümleri elden geçirmeniz yeterli. Haydi, şimdi gidip yarattığımız düşmanlara tekmeyi basalım, ha?

Geçtiğimiz aylarda menzilli saldırıları nasıl tasarlayabileceğimizi işlemiştik. Menzilliyle başladım, çünkü esasen yakından saldırılar da menzillerle benzer mantıkla çalışıyor, fakat menzillinin çalışma şeklini anlamak daha basit.

Hatırlarsanız menzilli saldırılarda karakterimizin saldırıya başladığı orijin noktasını tanımlayıp, burada yeni "mermi" objemizi yaratıyor, sonra bunun bir düşmana çarpıp çarpmadığına bakıyor ve buna göre hasar verdiriyorduk. Yakın dövüş saldırılarında da birazdan daha iyi göreceğiniz gibi benzer bir durum işliyor. Yalnızca bu defa "mermi" objemizi hemen yakınımızda oluşturuyor olacağız ve bizim yanımızdan ayrılmayacak.

NE DEDİN SEN? NE DEDİN SEN? -ÇAT!-

Ekrandaki Erim arkadaşımıza birkaç kareden oluşan basit bir saldırı animasyonu hazırladık. Daha önceden hatırlayacağınız gibi, tüm sprite'lar oyun dünyasında yatay olarak tersten çizilebiliyor, o yüzden aynı animasyonların iki yöne bakanını da yapmanıza gerek yok. Tek bir fark var: Saldırınızı karakterinizin biraz ilerisinde yapıyor olacaksınız, zira düşmanlara dokununca canımız gidiyor, yani onlara yakın olmak, fakat temas halinde olmamak istiyoruz. Dolayısıyla karakter sprite'ınızın biraz yanına boşluk açıp, burada saldırınızın "ileri uzanan" kısmını koyacak yer hazırlamanız gerekiyor. Bunun için iyi bir genel kural, karakterinizin iki katı genişliğinde bir alan bırakmak. Yani mesela yatay bir saldırı tasarlıyorsunuz, karakterinizin yatay genişliği kadar bir boşluk bırakın. Veya hey, belki Simon Belmont gibi gittikçe menzili genişleyen bir saldırı yapmak istiyorsunuz; o durumda da ona göre genişliğinizi ölçmelisiniz.

Kod tarafında yapacağımız ilk şey, bir tür görünmez "mermi" yaratmak ve bunun nasıl çalışacağını tanımlamak. Bunun için ilk olarak karakterin saldırı animasyon sprite'ına bakalım: Bizim örneğimizde, saldırının 5 karesi, yani frame'i var. Bunlardan yalnızca 2 ve 3 sırasında karşımızdaki düşmana zarar veriyor olacağımız bir pozdayız. Bu 2 ve 3 numaralı frame'leri unutmayalım. Şimdi bu sprite'ın bir kopyasını yaratacağız. Kopyayı açıp içine girdiğimizde ise o 2. ve 3. frame'lerden ilkini açıp işe koyulalım.

"IT'S JUST A HITBOX"

Erim'in sopasını savurduğu alanı görüyor musunuz? Hasarı o bölgede vermek istiyoruz. Bunu yapmak için, saldırının geçtiği alanı genel olarak içerek bir "hitbox" oluşturacağız.

Bunun için, saldırımızın kapladığı alanı bir kutu içine alıyoruz. Ben görünür olsun diye kırmızı kutu yaptım. Bu kutu oyunu oynarken görünmeyecek, fakat GM'de bir obje olarak çalışacak. Yani, birazdan. Şimdi kutunun dışında kalan tüm pikselleri silin, sadece kutu kalsın geriye. Diğer frame'leri de silin. Böylelikle, saldırıyı oyuncu karakterin sprite'ına göre ayarlamış olduk, yani oyuna bu "saldırı" objesinin ne yaptığını tanımladıktan sonra, saldırmak için tek yapmamız gereken saldırı objesini oyuncunun lokasyonuna çağırmak olacak.

Şimdi, obj_hitbox'ı yarattık, sprite'ını da kutumuzdan yükledik. Bir Post-Draw Event ekleyelim. Kod ekleyelim:

```
instance_destroy();
```

Böylece objemiz çizildikten sonra yok olacak. Burada dikkatinizi çekeceğim bir şey daha var: "Visible" kutusu. Bu kutular, kodunuzda bir şeyler ters gidip de oyunu debug etmeniz gerekirse işleri kolaylaştırıyor. O yüzden kırmızı renk yaptım zaten. Fakat oyun dünyasında çizilmelerini istemeyeceğimiz için, Visible kutusundaki işareti kaldırabiliriz.

İSTİYORSAN VUR, VUR, VUR!

Şimdi karakterimizin Step Event'ini açalım. Yeni bir saldırı "durumu" tanımlayacağız. Yeni bir paragraf açın.

```
Case st.saldiri:
{
        //Animasyon
        sprite_index = spr_saldiri;

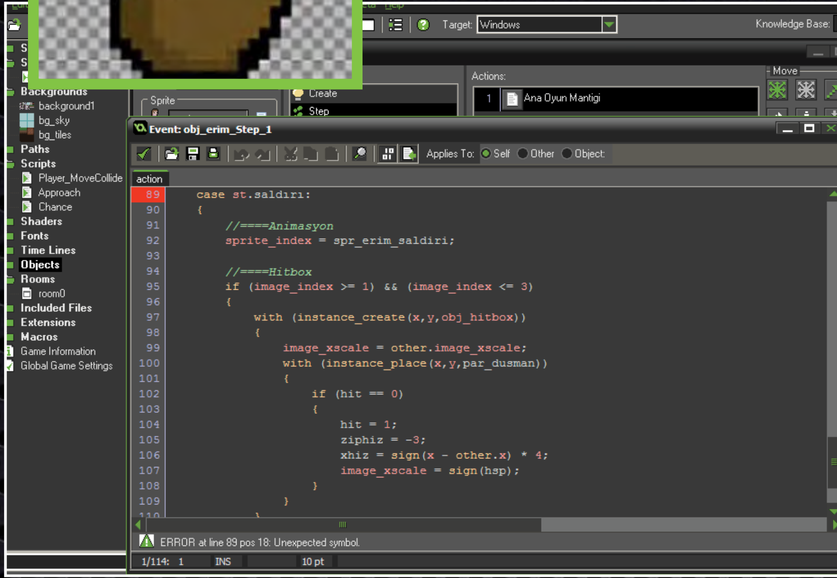
        //Hitbox
        if (image_index =2) && (image_in-
dex=3)
```

Buraya kadar ne yaptığımızı görebiliyorsunuzdur. Saldırı animasyonumuzu çağırdık ve birazdan belirteceklerimizin; bu animasyonun yalnızca 2 ve 3 numaralı frame'lerinde geçerli olacağını belirttik. sprite_index ile karıştırma-





İnsanlara çektirdiği acılar az sanki barbunyanın. Pis barbunya. Neyse, gaza geldim yine (SEVMİYORUM arkadaş!)





Karakterimizi bu ürkütücü saldırı sprite'ına bağlayarak görsel animasyonu verecek, sonra saldırının oyun dünyasındaki karşılığını tanımlayacağız.

manız gereken image_index fonksiyonuyla hangi frame'lerden bahsettiğimizi belirtebiliriz. Şimdi...

with (instance_create(x,y,obj_hitbox))
{
image_xscale = other.image_xscale;

Hitbox'ı karakterimizin olacağı yere çağırdık, bir de bakacağı yöne doğru çevrilmesini sağladık. Sıradaki hamle biraz daha karışık. With ile çağırdığımız komutun ardından aşağısındaki paragraflara yazacağımız tüm kodlar, with'in içinde çağrılan komutlara eklenerek gelecek.

with (instance_place(x,y,par_dusman))

Burada çarpışma önkoşulunu belirledik. Bu satır belirli bir noktada çarpışma bekliyor ve çarpışma yapılan objenin ismini çağırıyor. Hitbox'ımızın x ve y koordinatlarında, yani kendi koordinatlarında düşman parametremiz par_dusman'a dâhil olan bir obje varsa, artık birazdan gireceklerimiz devreye girecek.

ÖNEMLİ OLAN DAYAĞI NASIL YEDİĞİN DEĞİL...

Şimdi düşman objemiz barbunyaya geçip, dayak yediğinde nasıl davranacağına dair bir detay ekleyelim. Barbunya sprite'ına ikinci bir frame ekledim; gördüğünüz gibi acı çekiyor ve mutsuz. Şimdi, barbunya'nın Step Event'indeki kodumuza yeni satır ekleme zamanı!

```
if (hit != 0)
{
   image_index = 1;
}
else image_index = 0;
```

"Hit" ile bu arkadaşların darbe alıp almadıklarını kontrol ediyoruz. Eğer almışlarsa, darbe yedikleri etkiyi verecekleri kısmı çağırmamız gerekiyor. Dikkat ederseniz, bu defa "sıfıra eşit değil ise" yaklaşımıyla kodluyoruz. Sağlık söz konusu olunca, "sıfır" değeri öldüğümüz anlamına geliyordu. "hit" değerinde ise, sıfır demek "dayak yemiyor" demek; böylelikle karakterlerin normal halleri darbe almamış değerlerine denk gelecek ve fonksiyonumuzu ileride daha güçlü düşmanlar ekleyerek saldırılarımızı kuvvetlendirmeye uygun bir altyapı üzerine kodlamış olacağız.

...DAYAĞI NASIL ATTIĞIN

Şimdi Erim karakterinin //Hitbox sekmesinden devam edelim. Son satırın altındaki with koşuluna alt parantez açalım:

```
{
      if (hit==0)
      {
            hit = 1;
            ziphiz = -3;
            xhiz = sign(x - other.x)
* 4
            image_scale =
sign(hsp);
      }
}
```

Böylece hitbox'a herhangi bir düşman değdiğinde ne olduğuna bir bakarsak; ilk iki satırda "hit" değerinin 1 olacağını (ve dolayısıyla barbunya objesinde hit değerinin 1 olduğu zamanlar yapılacak animasyonun devreye girmesini), objenin biraz yukarı doğru zıplayacağını tanımladık.

Sonraki garip satırda ise düşmanın bizden bir tık uzağa zıplamasını sağladık. Karışık görünüyor biliyorum, zira henüz *sign* ve *other*'ı öğrenmedik, fakat bunlara çok yakında değineceğim, şimdilik sadece bu değerleri girebilirsiniz. Son satırda da, dayağı yediği yöne dönük şekilde geriye uçmasını sağladık. Bu sonuncusu sırf daha estetik dursun diye var, koymak zorunda değilsiniz.

Şimdi oyunu bir deneyin, nasıl? Düşmanlara vurmak tatmin edici bir ağırlığa sahip, değil mi? Geriye sekme animasyonu *Castlevania*'dan kaptığım güzel bir detay :) Hepinize mutlu yıllar dileyip kapatırken, bu ayki ödevim de basit olsun bari: Geçen ay tüm karakterler için görünür veya görünmez sağlık barları yaratmayı öğrenmiştik. Şimdi mesela barbunyalar için birer sağlık barı yapsanız ve anında yok olmak veya darbe alıp ölmemek yerine, 2-3 vuruştan sonra yok olmalarını sağlasanız nasıl olur? Barları yapmayı zaten biliyoruz, tek yapmanız gereken barbunyanın darbe aldığı koşullarda sağlığının azalmasını sağlamak olacaktır :) **-Erim**

PARAMETRE AİLELERİ

Değişik türlerde düşmanlarımız olacağını düşünürsek, her defasında hepsi için burada aynı kodun varyasyonlarını yazmak yerine, tek bir parent grubu yaratıp, barbunya karakterimizi de bu gruba dahil etmek daha mantıklı. Kodunuzdaki toplam satır sayısını az tutmaya çalışın, oyununuz daha hızlı çalışacaktır. Özellikle Step Event'ler için kat be kat geçerli bu dediğim, zira unutmadıysanız bunlar oyunun her frame'inde tekrar işlenen kodlar.

Oyun geliştirmede, "hitbox" tabiri, 2D veya 3D oyunlarda objelerin tek-yönlü etki eden çarpışmalarını takip etmek için kullanılan bir küp veya küreyi tarif eder. Şimdi biz de 2D ortamda kullanılan küplerden bir tane yaratacağız kendimize.





Piksel Günlükleri

Türkiye'de Retro Oyun Piyasası

Geçenlerde *Dragon Quest*'in resmi hayran sitesi Dragon's Den'de dolaşırken üyelere bazı nadir *DQ* oyunlarını nereden uygun fiyata bulabileceğimi soruyordum. Adamlar da "E şehrindeki retro oyun dükkânlarından alsana?" dediler cevap olarak. Fakat ben değil kendi şehrimde, ülkemizde bile böyle bir dükkân türünün olmadığını söyleyince bir hayli şaşırdılar doğrusu.

İşte bu sebepten ötürü de her retro oyunu eBay ya da Amazon gibi siteler üzerinden almak zorunda kalıyoruz, tabii sizin gibi retro delisi olup da o aradığınız oyunu satan birini bulacak kadar şanslı olmalısınız. E doların gökyüzüne fırlaması, gümrük vergileri, satıcının komisyonu falan derken de ödediğiniz paralar katlanıyor. Ama en önemlisi de bu retro oyun dükkânı eksikliği garip bir piyasa oluşturuyor.

Retro oyunların fiyatını dünya çapındaki belirleyen ilk kıstas şudur: Oyunun nadirliği. Fakat bizim gibi ülkelerde asıl etmen oyunun popülerliği ve talebidir. Amerika'da yaşayan bir Wii koleksiyoncusu için son derece nadir bulunan *My Horse and Me: Riding for Gold* oyunun değeri en az 300 dolardır mesela. Fakat aynı oyuna Türkiye'de 10 liraya bile alıcı bulamaz, hatta üzerine de "çocuk oyunu bu, at çöpe" gibisinden tepkiler alırsınız. Fakat eBay'de kargo dâhil 5-6 dolara satılan *Resident Evil: Code Veronica* ve *Final Fantasy X* gibi oyunları Türkiye'de satmaya çalışırsanız da havada kapılır ve aldığınızdan bile pahalıya satabilirsiniz. Hâlbuki bunlar yabancılar için depolarında yüzlerce adet bulunan ve koleksiyon değeri olmayan oyunlardır. Birbirine ne kadar ters bir durum, değil mi?

Ülkemizde yakın zamanda retro oyunculuğa duyulan ilgi ve talep artsa da açıkçası yakın zamanda bu dükkânların açılacağını düşünmüyorum. O yüzden yurtdışı alışverişleri haricinde tek seçenek sizin gibi retrocu ve güvenilir insanlarla alışveriş yapmak kalıyor. Ama işi sadece alışveriş boyutunda tutmayın, bakarsınız iş alışveriş boyutunu geçip zamanında atari kasetleri takasladığınız dostluklara bile dönüşür, kim bilir?

Bana arşivimde olmayan orijinal bir *God of War*'u (PS2) geçen ay hediye eden okurumuz Uğur Esef, çok teşekkürler dostum, beraber oynamaya da beklerim! **-Emre S.**

KONSOL

COMMODORE 64

Kafanda bir ayarsızlık var sanki?

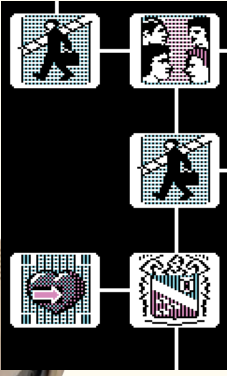
Konsoldan ziyade bilgisayar kategorisine daha uygun C64. Toplama değil de markalı, standart bilgisayarların dönemiydi 80'ler ve C64, 80'lerin büyük bölümünde resmen tekel gibi bir şeydi. Tüm zamanların en çok satan bilgisayarı unvanını da elinde bulundurur. Kesin rakamlar bilinmese de tahmini olarak 12,5 ile 17 milyon arasında bir satışa sahip. O kadar yaygındı ki teknolojiyle daha doğru düzgün tanışamamış Türkiye'de bile önemli bir kullanıcı kitlesine sahip oldu.

Klavye görünümünde bir makine kendisi. Televizyon, kaset okuyucu (bildiğiniz teyp kaseti), joystick falan komple bu cihaza bağlanır. Özellikle makineye ismini veren 64 KB'lık RAM'iyle ve uygun fiyatıyla öne çıktı; sadece elektronik mağazalarda değil, normal marketlerde de satılması gibi doğru pazarlama hamleleriyle satışlarını katladı, rakipleri Atari 8-bit 400, Atari 800 ve Apple II'yi geride bıraktı.

Gücü ve popülaritesi bir sürü yazılımın yanında bir sürü oyun da kazandırdı tabii makineye. Impossible Mission, Maniac Mansion, Zak McKracken, The Great Giana Sisters gibi birçok klasiğin öncelikle C64'e yapılması dışında özellikle Apple II'ye çıkan The Bard's Tale, Wasteland, Ultima IV gibi bir sürü yapımı da misafir etti.

Demo kavramını teknoloji dünyasına kazandırmasıyla da bilinir ayrıca C64. Ha tabii bir de tornavidayla kasetçaların içine dalınan "kafa ayarı" kavramını da bizzat bu dostumuz dünyamıza katmıştır. Hani eskiden yaptığı sıkıntılı bir işi yine hoşnutlukla anar ya genelde insanoğlu, yok işte kafa ayarına gömülenler o günleri hatırladıkça hâlâ sövüyorlar gördüğüm kadarıyla. **-Ömer**





SON JETON
ALTER EGO
» Aynı anda iki hayat birden sürmek ister miydiniz? Fantastik bir evrende geçen falan değil, bildiğiniz ikinci bir hayattan söz ediyoruz.

SYF. 132



BİLMEZSİN
SAMURAI SHODOWN: WARRIOR'S RAGE
» Efsane serinin 3D diye hakkı yenen üyesi.

SYF. 134



MEDYA
FALLEN
» Pek çoğumuzun rock türüyle ve gotik kültürle tanışmasını sağlayan Evanescence'in en ünlü şarkılarını sunan, muazzam bir albüm!

SYF. 137



PIXEL YAZITLARI

NINTENDO VS MAGNAVOX DAVASI

Nintendo'nun yeneceği ilk firma Magnavox muydu?

Tarihin ilk video oyunu konsolu sayılan Magnavox Odyssey'den daha önce defalarca bahsetmiştik. Zira bu konsol video oyunları tarihi için bir mihenk taşıydı. Sonuçta piyasada eşi benzeri olmayan bir üründen bahsediyoruz, satışlarının da ne kadar iyi olduğunu da tahmin etmişsinizdir. Fakat işin ilginç tarafı, firmanın asıl gelir kaynağı neydi biliyor musunuz? Ralph Baer'in konsola aldığı patent için açılan davalar.

Konsolun büyük ilgi ve talep uyandırması sonucu pek çok firma "evde oyun sistemleri" işine girmek istedi ama önlerinde büyük bir engel vardı. *Pong* oyunu türevleri o dönem için teknoloji harikası sayılıyordu fakat Ralph Baer evde *Pong* oynatan sistemler için patentini çoktan almıştı. E tabii benzer işi yapmak isteyen bütün firmaların kendisine telif ücreti ödemesi gerekecekti. Bu yüzden Magnavox aralarında Atari, Coleco, Mattel, Activision, Bally Midway, Williams Electronics gibi firmaların da olduğu, konsol üretimine başlayan pek çok firmaya dava açtı. Ve hepsini de kazandı!

Rakip firmalar ne kadar çabalasalar da Ralph Baer'in tasarımının bu işin öncüsü olmadığını ispatlayamıyordu. Derken 1985 yılında Nintendo sahneye çıktı. Tenis oyunlarının öncüsünün 1958 yapımı *Tennis for Two* olduğunu ve bu yüzden firmanın patentinin geçerli olamayacağını belirtti. Hatırlamayan arkadaşlar için de belirtelim, *Tennis for Two* füze takip sistemine benzeyen, osiloskop üzerinde oynanan analog bir oyundu. Ve oynanış mekanikleri de Magnavox Odyssey'in tenis oyununa hayli benziyordu. Topladığı bu verilere güvenen Nintendo da patentin iptali için derhal Magnavox'a dava açtı.

Gelgelelim mahkeme davayı inceledi ve gene Magnavox'un lehine karar verdi. Zira mahkemeye göre *Tennis for Two* dijital bir sistem olmadığı ve video sinyalleri kullanmadığı için video oyunu kategorisine alınamazdı, bu yüzden patentin iptali için de gerekli bir durum yoktu. Sayısız patent davası zaferlerine bir yenisini daha ekleyen Magnavox bu 20 yıl içerisinde bu davalardan 100 milyon doların üzerinde net gelir elde etmeye devam etti.

Magnavox'un bu tekeli video oyunları "*Pong* türevleri" kategorisinden kurtuluncaya kadar sürecekti... **-Emre S.**



HABERLER

- Yıllardır istediğimiz şey oldu ve **Crash** geri dönüyor! İlk üç oyunun aslına neredeyse bire bir yeniden yapımlarını içerecek olan N. Sane Trilogy, PS4 için duyuruldu.

- Playstation Experience etkinliği Piksel kafalar için bereketli geçti. **Full Throttle Remastered**'ın da ilk videosuna kavuştuk: *tinyurl.com/ogz-111-throttle*

- Rockstar'ın kült oyunlarından **Bully**, yeni içeriklerle birlikte akıllı telefonlara geldi. Rockstar demişken **GTA IV**'e de yıllar sonra yeni güncelleme geldi. Oyunun modern makinelerde çalışmak konusunda yaptığı nazları azaltıyor.

- Genelde PSP'den tanıdığımız kendileri kadar ismi de şahane olan 3 oyun; **Patapon**, **LocoRoco** ve **PaRappa**, PS4'e gelecek yakında.

- Dreamcast için **In the Line of Fire** isminde bir FPS için Kickstarter başlatıldı da 45 bin dolares istiyorlar. Çok biraz, tutmaz o.

- Eski bir SNK çalışanı da SNES'e yeni bir dövüş oyunu geliştiriyor. İsmi **Unholy Knight.**

- **Akira** hakkında sağlam bir oyun olmayışı tuhaf değil mi sizce de? Game Boy için süper olmasa da fena da durmayan bir oyun geliştiriliyormuş ama yayınlanmamış zamanında. Onun videosu ilk kez düştü: *tinyurl.com/ogz-111-akira*



EGE SAĞIN

Yaşam simülasyonu

ALTER EGO

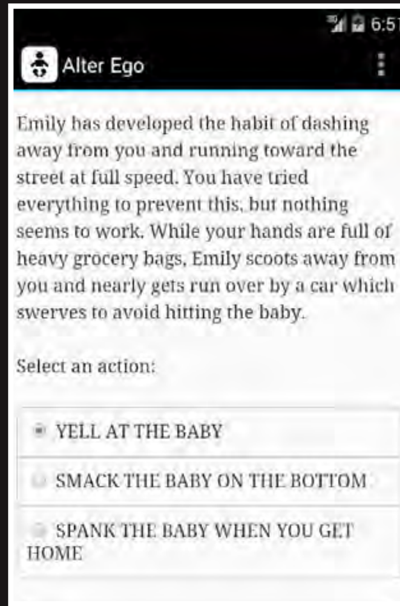
"Evinizin ön bahçesinde oturmuş kum havuzunda kale yapmaya uğraşırken kaldırıma beyaz bir araba yanaşıyor. Ön kapısı açılınca içeride sempatik bir adam olduğunu görüyorsun. Bir polis olduğunu, anaokulundan bir arkadaşının kaybolduğunu ve onu bulmak için senin yardımına ihtiyacı olduğunu söyleyip seni arabasına davet ediyor." A) Arabaya biniyorsun. B) Ona bunu yapamayacağını söylüyorsun. C) Olduğun yerde kalıyorsun.

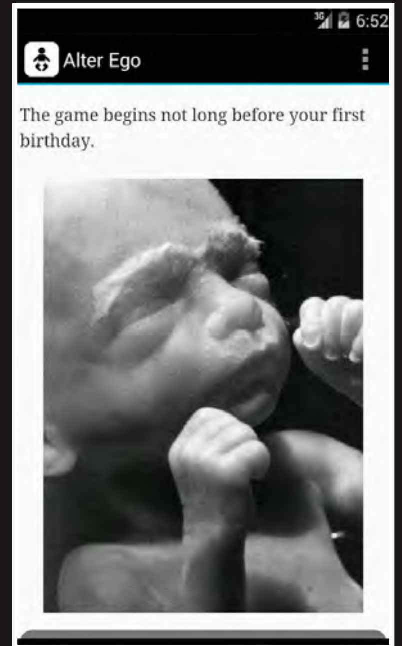
Bu üç seçenekten en az biri ölümünüzle sonuçlanıyor. İşte *Alter Ego*'da ölüm böyle ansızın ve basitçe gelebiliyor. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi. Zaten bu oyunu tarih sahnesinde önemli bir yere koyan ve 30 yıl sonra bile keyifle oynanmasını sağlayan bu gerçekçiliği. Tamamen ABD'deki yaşantıya odaklı olsa da filmlerden, dizilerden, kitaplardan ve başka oyunlardan aşina olduğumuz bir kültürde yaşam sürmek keyifli oluyor. Şehrin eteklerinde bahçeli bir ev, kabadayılarla ve balolarla anacağınız bir okul yaşantısı, üniversite partileri... Hepsi kendine yer buluyor bu oyunda.

Psikoloji bölümünü bitirip aynı dalda yüksek lisans yapan Peter Favaro (oyun çıktıktan sonra Phd unvanını da kapmış) eğitim masraflarını karşılamak için 1986 yılında *Alter Ego*'yu yazıp Activision'a sunduğunda muhtemelen kimse bu kadar uzun ömürlü ve farklı bir oyun ortaya çıkacağını tahmin etmiyordu. Oysa *Alter Ego* aksiyon, çoklu oyuncu desteği ya da güzel grafikler gibi öğelere sahip olmadığı için popüler kültürde yer edemese de video oyunları tarihinde önemli bir yer aldı. Çıkışından 30 yıl sonra hâlâ eklemeler yapılsa da özünü ve hatta ilk günden beri oyunda olan sahneleri kaybetmeden yoluna devam ediyor. Peki ben bu kült oyundan nasıl haberdar oldum?



Evlenme isteğini reddettiğinize pişman mısınız?





Oyunun mobil sürümü siyah üstüne beyaz yazıdan vazgeçerek göz düşmanlığını bırakmış.

İnanın bilmiyorum. İlk defa 2006 yılında oynamış olmalıyım, lise yıllarımdı. Oyunun 20. yılı olduğu için bir yerlerde bu konuda bir haber görmüş olabilirim. Ayrıca eski oyunlara yeniden merak saldığım dönemlerdi ve yeniden Zork oynarken benzer oyunları araştırıyordum. Nihayetinde o veya bu şekilde kader ağlarını ördü ve kendimi *Alter Ego*'nun, tasarımı biraz güncellenmiş tarayıcı sürümüne bakarken buldum.

Simsiyah bir ekran üzerinde, anlatıcının sorularıyla karşılaştım. Önce cinsiyetimi sordu, daha sonra da beni çoktan seçmeli, uzun bir teste soktu. Yazıyı yazmak için yeniden

Daha anne karnında yapılan seçimlerle şekillenen, ikinci bir hayat Alter Ego.

oynarken fark ettim ki bu test güncel sürümden kaldırılmış, en azından mobil sürümünden. Ancak o zamanlar (ve 1986 sürümünde) psikologların yaptığı kişilik testlerine benzeyen bu testle oyundaki kişiliğimiz belirleniyordu. Bunun ardından daha anne karnındayken seçimlere başlıyorduk. Biraz daha mı kalacağız, mutlu mutlu çıkacak mıyız, yoksa sorun mu çıkaracağız? İşte ilk andan son ana kadar seçimlerle dolu bir macera başlamıştı.

Açıkçası böyle bir deneyim beklemiyordum. Oyunun mantığını bilerek başlamış olsam da sahnelerin ve seçimlerin derinliği beni benden almıştı. Yine simsiyah bir ekran üzerinde farklı sembollerle bezenmiş kutucukları seçerek sağlık, zihinsel gelişim, sosyal hayat, aşk hayatı, aile hayatı, iş hayatı gibi konularda tecrübeler yaşıyorduk. Ayrıca sağda ve solda sıralanan birkaç panelden de iş - aşk hayatıyla ilgili özel eylemlerde bulunabiliyor ve karakterimizin özelliklerini görebiliyorduk.

Zekâ, özgüven, dürüstlük vb. birçok özellik, karakterimizin farklı durumlarda vereceği tepkilerin sonuçlarını belirliyordu. Bütün bunlar oyuna o kadar iyi yedirilmişti ki... Örneğin çok dürüst bir karakter oynarken eşimi aldattıktan sonra "ömrün boyu dürüst olduğun için bu hatadan büyük pişmanlık duydun ve depresyona girdin" gibi bir mesajla karşılaşmıştım. Anlatıcının daha ilk deneyimlerden itibaren dördüncü duvarı sıklıkla yıkması da bir başka güzel noktaydı. Bir anda karakterimize çok aykırı seçim yapınca "Hmm... Senden bunu beklemezdim." diyen bir anlatıcı düşünün.

Bebeklik, Çocukluk, Ergenlik, Genç Erişkinlik, Orta Yaş ve Yaşlılık seviyelerinde çeşit çeşit kararlar verdiğiniz bir macera *Alter Ego*. Oyun park kavgaları, şişe çevirmece heyecanı, cadılar bayramında şeker toplama, mezuniyet balosu, üniversite hayatı, iş hayatı, evlilik, çocuk, torun... Hayatın her aşamasından deneyimler yaşarken duygu ve düşünce seli de sizi kucaklayabiliyor. Örneğin mobil sürümünü tekrar oynarken hiç beklemediğim bir şey oldu. Oyunda çocuğum olunca o sahneyi okurken duygulandım, gözlerim doldu. Aslında hiç çocuk istemiyorken bir anda "acaba..." dedim. İşte böyle de etkili bir oyun *Alter Ego*.

Geçtiğimiz 30 yılda çok ekleme yapılsa da *Alter Ego* özünden hiçbir şey kaybetmedi. On yıl önce oynadığım tarayıcı sürümü daha okunaklı bir arayüze kavuşup birkaç yeni özellik kazansa da bu özellikler ilk sürümdeki özelliklerin daha gelişmiş ve oyunun mantığına, ruhuna tamamen uyan özellikler. 5 dolara tarayıcı sürümünü oynama hakkı elde edebileceğiniz gibi 12 TL'ye de mobil sürümlerini (iOS ve Android) satın alabilirsiniz. Kindle'da bile oynama şansınız bulunuyor.

İngilizce biliyorsanız bu benzersiz deneyimi zaman kaybetmeden yaşamanızı öneririm. 30 yıl önceki ruhundan hiçbir şey kaybetmeden aynı felsefeyle gelişip büyüyen *Alter Ego*, hayata dair belki de en bütün, en etkileyici oyun.

NEDEN EFSANE OLDU?

derinlik

Bırakın 1986'yı, 2016 için bile çoğu oyunda rastlayamadığımız bir derinliğe sahipti. Doğası gereği önceden kurgulanmış sahneler içerse de seçenekler ve işlenen konular gerçek yaşamın çeşitliliğiyle yarışıyordu.

ölüm

Kısaca ölüm. Alter Ego'da oynadığınız farklı yaşam süreçlerinin her birinde çeşitli şekillerde ölebiliyorsunuz. Cinayet, kaza, hastalık, yaşlılık... Kimi o kadar ani geliyor ki "Niyazi olmak" deyimini anıyorsunuz. Kimiyse yaşlı yatağınızda huzur dolu... Kısaca insanoğlunun ölümlülüğünü farklı şekillerde ele alıp sergilediğini söyleyebiliriz.

duygular

Bir yaşam simülasyonu olur da duygular önemli olmaz mı? Hemen hemen hiçbir oyunda olmadığı kadar sıradan ve gerçekçi bir deneyimi etkileyici bir anlatımla sunan Alter Ego'yu oynarken pek çok duyguyu tadacaksınız. Kendi hayatınızdan izler görecek ve belki de kendinizi sorgulayacaksınız.

seçimler, seçimler

O dönemde çıkan yazılı macera oyunlarında genellikle yapacağınız seçimi kendiniz yazarak giriyordunuz (bkz. Zork). Alter Ego ise biraz daha farklı bir yöntem tercih etmişti. Kurgulanmış sahnelere önceden hazırlanmış seçimler ekleyerek "kendi maceranı belirle" romanlarını andıran bir seçim sistemi sunuyordu. Oyuncuyu kısıtlasa da anlatımı güçlendiren bu yöntem Alter Ego'nun ömrüne ömür katan öğelerden biri.

erişkin meseleleri

Sadece 1986'da değil, günümüzde de oyunlarda cinsellik bir tabu. Bir yaşam bitirmenin çoğunlukla ana oynanış öğesi olduğu oyunlarda bir yaşam başlatmayla ilgili ufak ipuçları bile tartışma konusu oluyor. Alter Ego ise yaşam simülasyonu oluşunun hakkını vererek, detaya girmek yerine işin duygusal, etik vb. yönlerini irdeleyen sahnelerle cinselliği oyuna taşıyor. Bunu yaparken uyarı koyup o sahneyi atlamanıza izin verecek kadar da düşünceli.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



SAMURAI SHODOWN: WARRIOR'S RAGE *[PS1]*

Nedendir bilmem, oyuncu camiası klasik bir serinin 3 boyutlu versiyonu yapıldığında ya da yeni karakterlere ağırlık verildiğinde daha oynamadan eleştirip beğenmemeye hazırdır. Sanki seri bütün oyunlarında aynı şeyi yapsa bu sefer de "hiç değiştirmemişler" diye eleştirmeyeceklermiş gibi... *Samurai Shodown* serisinin PS1 için yapılan oyunu *Warrior's Rage* de işte bu zihniyetin kurbanı.

Orijinal seriden 20 yıl sonrasını anlatan *Warrior's Rage,* seri için cesur adımlar atıyor: Haohmaru ve Hanzo haricinde yepyeni bir karakter listesi sunuyor, seriye 3 boyutlu bir oynanış kazandırmaya çalışıyor, öykü moduna ve sunuma ciddi şekilde önem veriyor. Klasik seriden farklı olarak dövüş rauntlara bölünmemiş mesela, aksine ölümüne bir mücadele gibi tek bir can barınız var. Yeni karakterlerin tasarımları başta Kuki Seishiro, Sakaki Jushiro, Kuki Tohma, Kanakura Haito olmak üzere son derece başarılı ve kişisel öyküleri oldukça hoş. Keza oyunun kendi öyküsü de son derece karanlık, karamsar, detaylı ve iyi yazılmış. Karakterler arası diyaloglar iyi, artwork'ler şahane, müzikler ise harika. Oyunu her bitirdiğinizde açılan tonla içerik de cabası.

Siz şimdi bunları okuyunca "vay be neymiş bu oyun" diyeceksiniz. Tamam, *Warrior's Rage* belki serinin en iyi oyunu olmayabilir, ama hep aynı şeyleri görmeye saplantılı bir tip değilseniz de inanın en iyi iyilerinden biri. Bunu da seriyi can-ı gönülden seven biri olarak söylüyorum yani. Tek ihtiyacı ona biraz zaman ve şans tanımanız, o kadar... **-Emre S.**



YAŞLI HAOHMARU

Oyunda serinin en ünlü siması Haohmaru'nun yaşlılığı da yer alıyor ve başkarakter olmasa da öyküde oldukça önemli bir yere sahip. Diğer karakterler kendisinden bahsederken "Efsane" diyor zaten.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

DAVID BECKHAM SOCCER *[GBA / GBC / PS1 / PS2 / XBOX]*

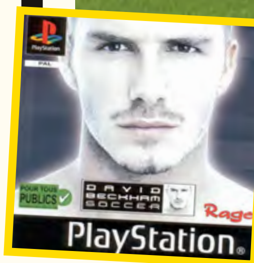
Kendimi bildim bilelim ağır bir Captain Tsubasa hastasıyım. Kendi oyunları, animesi, mangaları falan da kesmemiş olacak ki yıllardır çeşitli futbol oyunlarına da CT karakterlerini ekleyerek kendimce yama yaparım (hatta *Winning Eleven 2002* için 3 ay uğraşarak yaptığım Captain Tsubasa 2007 yamam da internette pek ünlüdür). İşte *David Beckham Soccer*'ı da yama yapmaya uygun bir futbol oyunu bulmak için tonla oyunu denediğim bir dönemde keşfetmiştim.

David Beckham Soccer özetle leş gibi bir futbol oyunu. Beckham'ın oyuna tek katkısı ise "Beckham'la Antreman Yapın" yalanı altında sizi gene TV karşısında oturtan özel antrenman modu. Ha bir de sadece bu oyuna özel içerik olarak Beckham'ın biyografisini okuyabilir ve hobilerinin "Golf, Family, Car" olduğunu öğrenebilirsiniz. Hadi golf ve aile hobilerini geçtim de bir insanın hobisi nasıl "araba" olur yıllardır bu soruyu sorup dururum kendi kendime. Bakın "arabalar" demiyor adam, "araba" diyor. Beckham'ın hangi arabayı hobi haline getirdiğini analiz edebilirsek muazzam başarısının altında yatan sırrı da çözebiliriz belki de.

Oyunun futbol motoru ise sokakta ezilmiş kola kutusuyla yaptığınız, maç adı altındaki güreş müsabakalarını aratır nitelikte. Kontroller berbat mesela. Fakat daha fenası yapay zekâ ileride robotların geçmişe baktığında bizden iğrenmesine sebep olacak nitelikte. Top abartısız 7-8 metre yükseğinden uçarken buna röveşata vurabileceğini zannederek kendi kendine havaya röveşata çeken oyuncular hayal edin (lan şimdi düşününce CT için de bayağı uygunmuş aslında). Bir de oyunda anormal bir sessizlik var. Oyuncular sessiz, tribünler sessiz, toptan çıt çıkmıyor ve yorumcuların ağzını bıçak açmıyor. Adamların ekmek parası uğruna bile bu oyunda yer almaktan hissettikleri utancın seviyesini siz düşünün artık.

İnternetten öğrendiğime göre Amerikalı inceleme yazarı Justyn Harkin oyundan o kadar tiksinmiş ki ülke çapında yasaklanması için hükümete mektup falan yazmış ciddi ciddi. Biz de aksine *David Beckham Soccer*'ı satıp *Minecraft*'ı yasaklıyoruz. Gitmek lazım buralardan. **-Emre S.**








RETRO CİCİLER

ŞIKLIK, RAHATLIK, STRESTEN KORUNMA… NE VARSA OYUNLARDA VAR! **-ÖMER**

1 Tetris Stres Blokları

Tetris oynuyorsunuz, lanet olası çubuk bir türlü gelmiyor, oyun giderek hızlanıyor, bloklar üst üste birikiyor, stres yapıyorsunuz... Çözüm nedir? Tabii ki o tetronimoları alıp bir güzel sıkmak (rahat bir uyku çekmenize yarayacaksa duvarlara fırlatmak da serbest).

FİYAT: 10 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-111-blok*

Piranha Plant Küpeleri

Her aynaya baktığınızda kendinizi, daha spesifik olmak gerekirse kulak memelerinizi tehdit altında hissetmek ister miydiniz? Düşman belleyip üzerine sıçramayın ama, canınız gider. Ayrıca atmak isterseniz çöp kutusunu kullanın, klozeti değil. Su borularında kendilerini geliştirebiliyorlar.

FİYAT: 35 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-111-piranha-plant*



2

Companion Cube Pufu



"Küplere binmek" tabirini direkt yaşamak veya sadık yoldaşını ayaklar altına almak isteyenler için harika bir seçenek. Ayaklarınızı sizi seven, üzerinde kalp olan bir küpün üzerine uzatmak zaten fikir olarak bile parlak. Şömineye ya da sobaya yakın tutmayınız.

3

FİYAT: 40 Dolar

LİNK: *tinyurl.com/ogz-111-puf*

ORADAYDIM



İNTİKAM SOĞUMAYI BEKLER *[MAFIA II]*

Küçük yaştayken, ekonomik sıkıntıların her yerde yaşandığı 1930'larda İtalya'dan A.B.D.'ye taşınır Vito Scaletta ve ailesi. Yeni şehir ve ülkelerinde de şartlar zorludur. Babaları limanda işçilik yaparak ailenin geçimini sağlamaya çalışır. Yıllar geçer, genç Vito ufak tefek suçlar işleme başlar, bu suçlardan birinin bedelini ise İkinci Dünya savaşının en zorlu döneminde anayurduna, A.B.D. askeri üniformasıyla giderek öder.

Sicilya'daki çatışmalarda yaralanıp Amerika'ya döndüğünde, kız kardeşi Francesca'nın geçim sıkıntısı yüzünden belâlı, karanlık tiplerden borç aldığını ve ödeme zorluğu çektiğini öğrenir. Birkaç yıl önce ölen babası gibi liman işçiliği yapmak için başvuruya giderken, kaderin dönen çarkları Vito'yu Empire Bay'de güçlenmeye başlayan İtalyan mafyasının bünyesine katar yavaş yavaş. Dövüşmekten, hatta silah kullanmaktan hiç çekinmeyen Vito'nun yolu, pis işlerini yapmak üzere liman işçilerinin patronu, kendisi gibi İtalyan göçmeni Federico "Derek" Pappalardo'nun ofisine düşer.

Yeni patronunun kendisine verdiği bir görevde, tesadüfler sonucu, orta yaşlı bir işçinin ağzından, babasının gerçek ölüm nedeninin kaza değil cinayet, katilin ise patronu Derek olduğunu öğrenir. İlk şoku atlattıktan sonra, fazla düşünmeden, pek tereddüt de etmeden kararını verir: Babasının intikamını, her ne pahasına olursa olsun alacaktır. Epey bir kan dökerek aldığı intikamın ardından Vito masumiyetten iyice uzaklaşsa da, şehirde yuvalanmış bir kötülük çetesini daha bertaraf ettiği ve babasının katilini cezalandırdığı için vicdanı nispeten, biraz da olsa rahattır. **-Noyan**

MEDYA

DİZİ // KİTAP // ÇİZGİ FİLM // MÜZİK

KARA ŞİMŞEK

Hayatımda izlediğim ilk televizyon dizisi Kara Şimşek'ti. Rahmetli dedemle televizyonun başına oturup Michael ile KITT'in maceralarını soluksuz bir şekilde izleyişimizi dün gibi hatırlarım. Ben her seferinde korkar, biri KITT'e ateş ettiğinde ya da onu ezmeye çalıştığında o güzelim araba parçalanacak, Michael zarar görecek sanırdım. Dedem de "korkma, bir şey olmaz" derdi yüzünde kendinden emin bir gülümsemeyle. Olmazdı da hakikaten, öyle müthiş bir araçtı KITT. O zamanlar Batmobil falan yoktu tabii...

Tek numarası zarar görmemek değildi elbette arabamızın. Kendi kendini sürebiliyor, turbo iticileri sayesinde kısa sıçrayışlar gerçekleştirebiliyor, motorunu sessizleştirebiliyor ve konuşabiliyordu da. Hatta Michael'la bol bol ağız dalaşına girip onunla şakalaştığı keyifli anlar bile vardı. Kendisi bugüne bugün Geleceğe Dönüş'ün DeLorean'i ve Hayalet Avcıları'nın Ecto-1'iyle birlikte sinema ve televizyon tarihinin en akılda kalıcı arabalarından biri ne de olsa.

Dizi film daha sonraları tekrar canlandırılmaya ve filme çekilmeye çalışılsa da o eski havayı bir türlü yakalayamadılar ne yazık ki. Eh, bazı şeyler geçmişte güzeldi. Bu gidişle öyle de kalacak... **-M. İhsan**







KNUT HAMSUN

AÇLIK

Ortaokul 2. sınıftayım, Türkçe dersinde öğretmenimiz dönem ödevi olarak Açlık adlı romanı okuyup özetini çıkarmamızı istiyor. İnternet ve kopyala - yapıştır kolaycılığının olmadığı güzel yıllardayız. Kulakları çınlasın, Galatasaray Lisesi'nde Türkçe hocam Erol Saygı "bu romanı okurken açlığı hissedeceksiniz" diyor, okumayı angarya gibi gören biz yeni yetmelere. Sonuç: Sınıfta toplam kırk öğrenci, ismini ilk kez duyduğumuz Norveçli yazar Knut Hamsun'un bu ölümsüz klasiğini yutarcasına okuyor ve kendimize ait cümlelerle de özetini kâğıda döküyoruz.

Yazarın kendi hayatından izler taşıyan öykü boyunca genç bir adamın ünlü bir edebiyatçı olma, insanlığı etkileyecek önemli eserler verme hayalleri kurmasını takip ederiz 160 sayfa boyunca. Birkaç dergiye yazılar göndererek geçimini sağlamaya çalışmaktadır genç yazar adayı, ancak yazıları yayımlanmayınca para alamaz; rehin verdiği saat, kalem gibi kişisel eşyalarından gelen para da tükenince yazarlık hayallerinden hiç vazgeçmeden, giderek daha zorlu hale gelen, yoğunlaşan açlıkla sıkı bir mücadeleye başlar. Açlığı bastırmak için tahta parçalarını kemirmesi, açlık duygusunu unutmaya çalışmak için ağzına taş koyması, bir yandan da hayalleriyle ilgili umutlarına tutunma çabasını anlatan çarpıcı sahneleri kitabı okuduğum bunca yıl sonra bile unutamam. Türkçe öğretmenimin dediği gibi, okurken açlığın nasıl bir şey olduğunu hissettiren, insana ait yalın, saf duyguları doğal ve akıcı bir dille yansıtan bu başyapıtı, büyük edebiyatçı Behçet Necatigil'in çevirisinden, yarım fincan şekersiz çay ve bir dilim simit eşliğinde okumanızı öneririm... **-Noyan**



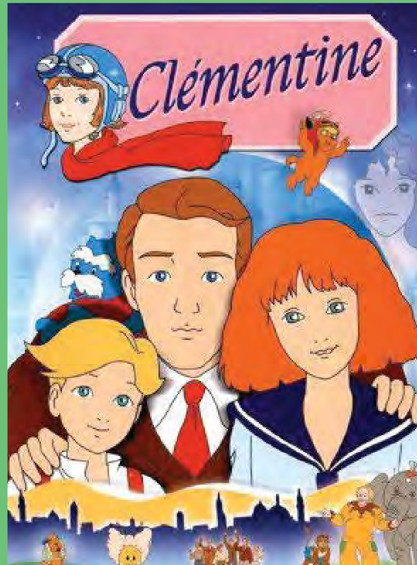


CLEMENTINE

80'li yılların sonunda TRT 1'deki çizgi filmleri izleyip de Clementine ismini duyunca şöyle bir ürpermeyen yoktur herhâlde. Neden derseniz, çocuklar için hazırlanan bir çizgi dizi olmasına rağmen öyle trajik ve korkutucu yanlara sahipti ki ekranın karşısında dumur olur kalırdık. Esas kızımız daha ilk bölümden bir uçak kazası geçirip tekerlekli sandalyeye mahkûm oluyordu mesela. Daha ne diyeyim ben size?

Clementine geceleri rüyasında pervaneli şapkası sayesinde uçan Helice adlı kedisi ve büyülü bir balonla seyahat eden Hemera adlı pembe saçlı bir periyle birlikte masal diyarlarını gezer, tarihi karakterlerle tanışırdı. Ve bu rüyalarda yürüyebilirdi elbette. Ama zannetmeyin ki her şey bir masal tadında geçiyordu. Tam aksine, Clem'i yakalamak isteyen Malmoth adındaki ateşten bir şeytan sayesinde yüreğimiz her seferinde ağzımıza gelirdi. Bir de başarısız olan adamlarını çeşitli böceklere çevirmesi yok muydu? Hele o müzik... Brrr! Bugün bile şeytan denince gözümün önünde Malmoth canlanır. O derece...

Kısacası çok psikopat bir çizgi filmdi Clementine. Ve bir neslin psikolojisinin toptan bozulmasına neden olmuştu. TRT'nin nasıl olup da bunları bize izlettiği bugün bile bir merak konusu... **-M. İhsan**







FALLEN

EVANESCENCE

İlk görüşte aşkı yaşamasam da ilk duyuşta aşkı çok iyi bilirim. Lisedeyken Evanescence'in Bring Me To Life klibini görür görmez parçaya âşık olmuştum çünkü. Kısa süre sonra da amansız bir Evanescence hastalığına yakalanacaktım…

Fallen şüphesiz şekilde 2000'lerin başlarına en çok damga vuran albümlerden biri. Gerek Gotik Rock türünü popüler sahneye taşıması, gerek Amy Lee ablamızın tarifsiz tatlığı, gerekse Bring Me To Life, My Immortal gibi döneme damga vuran parçalar çıkarması... Popülaritesini geride bırakıp şimdi dinlendiğinde bile albümün belirli bir kalitede olduğu kabul etmek gerek.

Ülkemizde de çok büyük etkileri oldu Fallen'ın. Ortalık bir anda Amy Lee türevi gotik rock'çı kızlarla (internette nickleri de genelde DarknessAngel92, Fallen_Beauty gibisinden zırvalıklar olurdu) ve genellikle bunlara yazan fantastik saç modellerine sahip emo gençlerle dolup taşmaya başladı. Şimdi düşününce bayağı leş bir etkiymiş aslında, tiksindim yeminle.

Aslında benim hayatımda da derin izler bırakmıştır Fallen. Komik gelebilir ama beni rock müziğe iten albümlerden biriydi mesela. Aynı şekilde Bring Me To Life'ın klibindeki konuk vokal Paul McCoy uzun bir süre idolüm olmuştu (büyük zincirler takan, saçını sprey boyayla kırmızıya boyayan bir Emre hayal edin ve en önemlisi de gülmeyin). Odamdaki dev Amy Lee ve Evanescence posterleri, grubun demo kayıtları, albüm dışı parçalar, canlı versiyonlar falan dâhil olmak üzere bütün parçalarını hatim etmem falan, neler neler yani.

Eski saplantımdan eser olmasa da hâlâ dinlerim Fallen'i ara ara. Ben Moody gruptan ayrıldıktan sonra bir daha aynı kalitede iş yapamadılar zaten. Yakın zamanda öğrendiğime göre de Amy Lee çocuk sahibi olmuş falan, cidden yaşlanıyoruz vesselam. **-Emre S.**

Oyungezer

SAYI: 111- 2017/01

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Buğra Özkan, Gencer Fenercioğlu, Oğulcan Çelik

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 3 Ocak 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

112

CESUR VE DOĞRU BİR ADIM MI, SERİNİN ÖZÜNE HAKARET Mİ?

RESIDENT EVIL VII BIOHAZARD

ŞUBAT'TA OYUNGEZER'DE

